

Zu Besuch: **Bob Malin** 

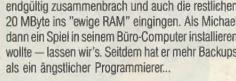
von U.S. Gold

#### Frühling und Festplatten

raußen schmort die viel zu warme Aprilsonne, die POWER PLAY-Redakteure brüten im stillen Kämmerlein über ihren Artikeln — wenn die Technik mitspielt, Festplatten sind hochempfindliche Geräte:

Michael schaffte es, gleich dreimal seine Festplatte zu "killen". Zuerst weigerte sich sein heimischer PC standhaft, zu booten. Dank der freundlichen Hilfe des PC-Magazin-PLUS-Redakteurs Thomas Jacobi

> konnte er 20 der 90 MByte retten - bis die Platte endgültig zusammenbrach und auch die restlichen 20 MByte ins "ewige RAM" eingingen. Als Michael dann ein Spiel in seinem Büro-Computer installieren wollte — lassen wir's. Seitdem hat er mehr Backups



iesen Monat wurde besonders eifrig getestet: Michael und Anatol saßen mit wachsender Be-

geisterung vor "Ultima VI" (Originalton: "Wahnsinn"), Heinrich und Martin spielten "Klax" bis zum Abwinken (Originalton: "Aaaargh!") und Henrik prüfte die Adlib-Karte auf Herz und Nieren (Originalton: "Stell' das Ding leiser!!"). Neues von der Tetris-Liga: Die zweite Runde (mit Steinchen-Handicap 3) ist kurz vor dem Abschluß, lediglich das Spiel Heinrich-Martin steht noch aus. Die Plazierung hat sich nicht sonderlich verschoben: Henrik konnte etwas Land gewinnen; Anatols Score bröselte etwas ab.

esuch in der Redaktion: Bob Malin, SSI-Experte und U.S. Gold-Mitarbeiter, kam auf ein Schwätzchen und brachte das Testmuster von "Knights of

Kristallion" für Heinrich mit. Anatol fuhr währenddessen zu Thalion, um die neuesten Spiele der Gütersloher Softwarefirma zu holen. Die

Programmierer Udo Fischer und Eric Simon waren gerade beim Fototermin für ihr Riesen-Rollenspiel "Dragon Flight" — so entstand dieser putzige

Hektisch: Neues von der Tetris-Liga Schnappschuß.

Einen schönen Monat wünscht das

Power-Play-Team

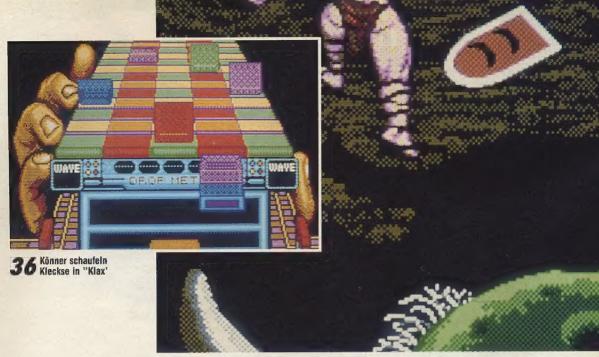


Geschossen: Festplatten sind hochempfindliche Geräte



Magisch: Die "Dragon-Flight"-**Programmierer** 





31 Ritter fliehen in rasselnder Rüstung:: "Knights of the Legend"



#### Aktuell

Schnipsei aus der Sollware-	
szene	8
Zauberhaft: Lucasfilm neuestes Adventure Loom	12
Mal anders: Elvira, ein Rollen- spiel aus der Horrorecke	15
Aus der Sicht des Drachen: Der erste Drachenflugsimulator der Welt	16
In jeder Hinsicht überdurch- schnittlich: Wargate, das Balterspiel für den Amiga	18
Musik, Bücher, Filme	50
Crème de la crème: Die POWER-PLAY-Bestenliste	86

#### Story

Ist durch nichts zu erschüttern: Brian Moriarty, der Programmierer von "Loom" 87

#### Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	20
Der beste Spielekenner, III. Teil	112
Starkiller: Oskarverleihung	00

High Scores: Hall of Fame	85
Leserbriefe	46
Euer Forum: Club-Ecke	45
Impressum	67
Vorschau auf die kommende Ausgabe	131
Gewinnt eine Reise nach Japan: Europameisterschaft der Kampfsportsimulation	

22

#### Unter der Lupe

Budokan

Immer noch "oho": Der C 64. Kaufhilfen für Soft- und Hardware 108 Klangwunder auf dem PC: Die AdLib-Karte macht's möglich 129

#### Computerspiele Tests

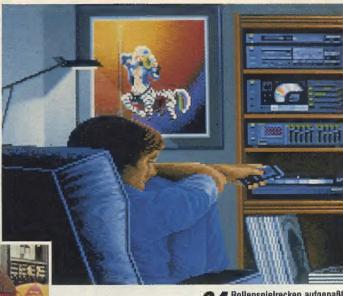
Ultima 6	24
Xenomorph	28
Knights of Legend	30

Mean Streets	31
North Sea Inferno, Jetsons	32
Teller	34
Klax	36
Scramble Spirit, Crackdown	40
Black Tiger, Teramis	41
Tennis Cup, Ski or Die	100
Greg Norman Golf	102
Infestation, Italia-1990	103
Kid Gloves, Combo Racer	104
Dr. Plummet	105



100 Schiedsrichter Rodney hat ein aufmunterndes Lächeln parat: "Ski or Die"

## POWER PLAY INHALT



24 Rollenspielrecken aufgepaßt:

**22** Besucht den Budokan: Japanreise zu gewinnen

#### Kurztests

688 Attack Sub, Space Harrier 2	106
Budokan, Omega	106
The Untouchables, Hoyle's Book of Games	106
Super Car's, Jack Nicklaus	106
Wayne Gretzky Hokey, Ferrari Formula One	107
X-Out, Weird Dreams	107
Starflight 1, Space Harrier 2	107
Dragons Lair, Dragon Wars	107

#### Automatenspiele-Test

Dieses Mal: Derb und deftig 128

#### Videospiele-Tests

Mega Man, Stadium Events	116
Chase H.Q.	118

Paranoia, Shinobi	120
Blodia, TV Volleyball Axe	122
Tiger Road	123
New Zealand Story, Basketball	124
Sokoban, Zoom	126

#### Power-Tips

Starflight	55
Police Quest II	57
X-Out	59
Star Command	59

Rings of Medusa,	
King's Quest	60
North & South	63
Chaos strikes back	64
Goldrush	64
It came from the desert	68
POKE-Ecke: Chase H.Q., Stormlord, Super Wonderboy in Monster- land, Strider, Battle Squadron, Switchblade	68
Wizards & Warriors, Altered Beast, Ordyne, Double Dragon, Super Thunderblade, Shinobi, Power Strike, Super Shinobi, Rampage, Puzzle Boy	69
Mr. Heli, Blue Lightning, Altered Beast, Alex Kidd in High Tech World, Wonderboy III	70
Goonies II, Herzog 2	71
Wonderboy III	72
Frisch gelöst	17
Chaos Štrikes Back — Teil II	73
Starflight, Teil III	78
Manhunter II	82

Titelthomor



# DIE WERTUNGEN

Hits, Flops,
Zahlen und Grimassen: Spiele
werden in
POWER PLAY
nach einem
ausgeklügelten
System getestet.
Wie es funktioniert, verrät
Euch diese
Seite.

Hengst mh n POWER PLAY glbt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien bewertet: Grafik, Sound und Gesamt-Wertung. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wernamhafte Spiele testeten wir verständlich darüber. Außertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" natürlich ausführlich. vergeben wir

Spitzenklasse

Anatol Locker a

ich Lenhardt hi

Gut

Durchschnitt

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWER-Wertung heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht, und wie hoch die Spielmotivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für Sie letztendlich entscheidend. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Besonders gute oder

Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Deshalb bewerten wir jede Version einzeln. Ihr findet alle Wertungen der verschiedenen Versionen in dem "Steckbrief-Kasten", der bei jedem Test steht. Sollte die Version eines Spiels später erscheinen, findet Ihr den entsprechenden Hinweis Steckbrief. Wenn das Programm dann eintrifft, berichten wir Euch darüber in der Kurz-Test Rubrik. Es kann auch vorkommen, daß Ihr auf ein "nicht geplant" stoßt: Dann soll das Spiel, laut Angaben der Softwarefirma, für diesen Computertyp nicht erscheinen. Sollten sich hier Änderungen ergeben, berichten wir Euch selbst-

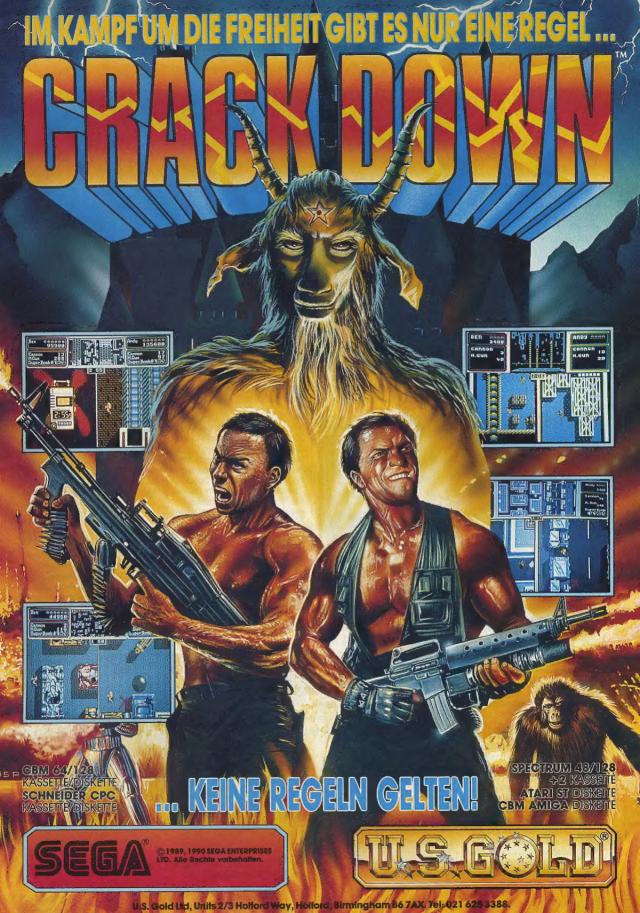
zwei "Awards": Das POWER-PLAY-Prädikat und die PO-WER-PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind. Für die PO-WER-PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich bei aller Liebe nur unter die Kategorie "grausam, aber wahr" einordnen lassen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

MäBig

Miserabel

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Unter jedern Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) seht ihr ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-Wertung werden von der gesamten Redaktion bestimmt.



#### Die Kids von

#### Skidz

remlins neuestes Werk bietet gleich zwei Spiele in einem: Wahlweise mit einem Skateboard oder einem BMX-Rad beweist Ihr bei "Skidz" Eure Geschicklichkeit. Es gibt sechs verschiedene Strecken, die man einzeln wählen kann, sowie ein richtiges Rennen. Alle Strecken sind voller Sprungschanzen und feiner Sachen zum Aufsammeln, Hindernisse dürfen natürlich nicht fehlen. Ähnlich wie bei "Super Cars" kann man sich durch gute Leistungen Geld verdienen und davon in einem Laden Extras kaufen (z.B. bessere Reifen, verbrauchte Energie zurück usw.). Skidz erscheint für Atari ST und Amiga. Ein Test des Programms folgt in der nächsten Ausgabe.



Renn-Radler und Skateboarder bevölkern Gremlins "Skidz"



Action-Adventure mit Rollenspiel-Flair: "Federation Quest" (ST)

#### **Rollenspiel-Roboter**

uch die englische Firma Gremlin versucht, auf den zur Zeit so beliebten Rollenspielzug aufzuspringen. "Fe-deration Quest" mutet aller-dings eher wie ein Action-Adventure als ein Rollenspiel an. Ihr steuert eine Spielfigur durch ein 3D-Labyrinth. Items sammeln. Roboter zusammenbauen, Feinde per Laser umpusten und einfach am Leben bleiben sind Eure Hauptaufgaben. Um nicht alleine gegen allerlei fiese Aliens bestehen zu müssen, könnt Ihr unterwegs verschiedene Roboter aktivieren, die Euch helfen. Zusätzlich werden die Blechkumpane direkt mit Euren Befehlen gefüttert und arbeiten dann unabhängig von Euch. Federation Quest wird's für Amiga und Atari ST geben und rund 80 Mark kosten.

#### <u>Dauerfeuer</u> & Fluggefühl

wer bislang tapfer mit dem wabbligen original Sega-Joypad fürs Master System herumgewurschtelt hat, der darf frohlocken. Für knapp 40 Mark ist seit kurzem ein neues Joypad von Sega im Handel, das neben stufenlosem Dauerfeuer auch ein präziseres Steuerpad bietet (ähnlich dem des Nintendo-Joypads). Joystick-Zweifler sollten einen intensiven Blick darauf riskieren.

Ebenfalls neu ist der knapp 160 Mark teure "Handle Controller" von Sega. Er ähnelt dem Steuerknüppel eines Flugzeugs und ist für Spiele wie "Afterburner" oder "Galaxy Force" gedacht. Man kann den Steuerknüppel nach links und rechts bewegen sowie nach vorne ziehen, was einer Joypadbewegung nach unten gleichkommt. Außerdem wird

abschaltbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe und eine Select- und Starttaste geboten. Über Sinn und Unsinn des Handle Controllers kann man sich lange streiten, aber eines ist sicher: für knackige 160 Mark solltet Ihr Euch lieber zwei Module kaufen. mg

#### Abgehoben

it gleich vier unterschiedlichen Hubschraubertypen darf man sich beim neuesten Electronic Arts-Streich in die Lüfte schrauben: dem Apache, dem Blackhawk, dem Osprey



Der "Handle Controller" (links) und das überarbeitete Joypad (rechts) fürs Sega Master System

#### TRENDS & LEUTE



Panzerknacker "Osprey" Im Zielanflug (MS-DOS/VGA)

und dem - noch streng geheimen - "LHX Attack Chopper". Der Spieler wählt seinen Hubschrauber, dann eine von 20 Missionen und zuletzt einen von fünf Schwierigkeitsgraden aus und fliegt los, um den gegnerischen Panzern eine harte Zeit zu bereiten. Landschaft und Panzer werden im 3D-Po-Ivgon-Look gezeigt; die Grafik sah vielversprechend und schnell aus. LHX Attack Chopper erscheint zuerst für MS-DOS-PCs und wird um die 100 Mark kosten, Adlib-Karten werden unterstützt.

#### Pool of Radiance im Anmarsch

Ind es existiert doch: Nachdem man schon fast nicht mehr daran geglaubt hatte, macht das Rollenspiel "Pool of Radiance" für Amiga und Atari ST Fortschritte. Ein Grund, warum die Umsetzungen solan-



Unfaßbar: Die Amiga-Version von "Pool of Radiance" macht Fortschritte

ge gedauert haben, waren die Grafiken. UBI-Soft, die mit der Programmierung betraut wurden, haben sich nicht mit den PC-EGA-Standardgrafiken zufriedengegeben, sondern alle Bilder komplett neu gezeichnet. Der genaue Erscheinungstermin stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest. mh



Rollenspiel-Epos für das Sega Master System: "Ultima IV"

#### **Ultimatives Sega-Modul**

as Rollenspiel-Epos Ultima IV, das schon auf populären Computern für Furore sorgte, hat auf der kleinen Sega-Konsole nichts von seinem Reiz verloren. Ihr steuert einen Charakter, der in dem Fantasy-Land Britannia nach dem Buch des "Codex" suchen muß. Euch zur Seite stehen bis zu acht Partymitglieder, die Ihr unterwegs aufgabelt. Neben Prügelorgien mit Monstern, tiefen Dungeons und einem riesigen Spielgebiet kommt auch die Magie nicht zu kurz. Rund zwei Dutzend Zaubersprüche stehen dem Hobby-Magier zur Verfügung. Besonders viel Wert wurde auf die Kommunikation mit anderen Spielfiguren gelegt.

Die Grafik ist zwar nicht überwältigend, trotzdem kann man sich dem Flair von Ultima IV kaum entziehen. Die Benutzerführung ist vorbildlich und das Modul birgt eine Batterie, um drei Spielstände zu speichern. Insgesamt macht Ultima IV einen hervorragenden Eindruck und garantiert für monatelangen Spielspaß. Leider kostet das Modul rund 140 Mark. mh

#### **Letzte Meldung**

- Der Nachfolger zu "Dragon's Lair" und "Space Ace" ist in Sicht: "Dragon's Lair: Escape from Singes Castle" erscheint demnächst für Amiga, ST und MS-DOS.
- Logotron hat derzeit den "Archipelagos"-Nachfolger "Resolution 101" und das 3D-Actionspiel "Defender of the Ground" für Amiga, ST und MS-DOS in Arbeit.
- Folgende Software-Häuser haben je eine Fußball-Simulation zur WM im Juni angekündigt: Ocean, U.S. Gold, MicroStyle und Virgin.
- In Kürze erscheint ein "Rick Dangerous"-Update. Einzige Änderung: vor Spielbeginn darf man den Startlevel anwählen. Der offizielle Nachfolger "Rick Dangerous 2" ist außerdem in Arbeit. Die Handlung wird hauptsächlich im Weltraum spielen.
- Firebird hat "Oriental Games", u.a. mit den Sportarten Kung Fu, Kendo und Sumo Wrestling angekündigt.
- Grandslam will angeblich ein zweites Spiel zum Bestseller "Hunt for Red October" ("Jagd auf Roter Oktober") veröffentlichen. Der Grund ist die aktuelle Verfilmung mit Sean Connery in der Hauptrolle.

## Macht und

N ach fast einem Jahr Wartezeit ist es tatsächlich soweit: Das Rollenspiel "Might & Magic II" machte seinen Weg vom Apple über den C 64 und PC bis zum Amiga. Ihr steuert eine bis zu acht Mann (oder Frau) starke Truppe durch eine Fantasielandschaft. Besonders gut ist die Grafik und der Sound gelungen. Kein Wunder, wurde doch das Programm komplett neu auf dem

### BRANDHEISSE SPIELE -EISKALTE PREISE!

		-
ST & AMIGA	ST .	AM
Batman-The Movie	4995	5915
Battle Squadron*		5995
Hadringer.	494	5911
Phaos strikes back	5985	5000
Continental Circus	4915	4995
Dragon Spirit*	4995	4995
Imgen stair #1		450
Future Wars*	5995	5995
Garttes - Summer Edit.	5915	5995
Ghostbusters II	5995	5995
Ghouls 'n Ghosts	49%	5995
Giants (4 Titel)	6995	6915
Hard Drivin's	59#5	5915
Indy Jones Advent.	7295	7295
Course from their ?	(41)	7.
King's Quest 4°	7495	7495"
Mac	1100	3/1/0
Leisure Suit Larry 2°	7495	7495
Lords of Rising Sun®	7495	7495
Manhunter 2: 5an Fr.*	8495	8495*
Maniac Mansion	7295	7295
Midwinter	7295	7295"
P47 Thunderbolt	7295	7295
Mpde Milh	500	100
Pirates	7295	7295
Player Manager 4K.	5771	375
Powerdrift	5995	5995
martica (Electric	Miles	5.0
Rings of Medusa	7295	7295
Shadow of the Beast		8495
Sim City	8295*	8295
Space Ace *	9995"	9995
Startlight	100	No.
Stunt Car Racer	72%	7295
Super Wonderboy	49%	5995
Their finest Hour	8295"	8295"
Toobin's	4999	4995
Tower of Babel	7295	72%
<b>Valuation Thompson</b>	3005	104
Wayne Gretzky Hockey	5915	59%
	-	100

C-64/128	Kass.	Disk.
(DOS: Dynamics to 7)	374	y
Arcade Power (5 Titel)	3795	4945
Slack Tigals	250	877
Continental Circus	2635	3795
Dragon Spirit®	2695	3295
Epyx 21 (31ttel)*	3775	4435
Ghouls 'n Ghosts	2695	3795
Hard Drivin's	2615	3795
Indy Jones Action	2695	3795
(d)	274	200
Maniac Mansion	290	59*
P 47 Thunderbolt	2995	3999
Promonia .	201	2.07
Powerdrift	2633	3799
(m) (20) y (slaues	250	371
Sim City	-	5911
Strider	2635	3799
Stunt Car Racer	2995	3944
Super Wonderboy	2695	37%
Toobin's	26%	32%

Super Wonderboy	<b>5620</b>	3700
Toobin's	26%	32%
IDSADC		
IBMPC	3,5"	5,25"
Carrier Command*	5945	5999
Dragon's Lair*	9995	9995
Hard Drivin' *	5995	59**
Hero's Quest 1°	8495	8435
Ind. Jones Advent.	8295	8295
ALCO CONTRACTOR		1
Leisure Suit Larry 3°	9955	9995
M1 Tank Platoon*	9935	9999
Maniac Mansion	8295	8295
Midwinter	7255	7295
Sim City	8295	82*

IBM PC	3,5"	5,25"
Startigett 2.	7217	
Stunt Car Racer	7295	72%
Sword of Samural c	749	100
Their finest Hour	8215	8295
Toobin's	5915	5915
Tower of Babel	7295"	7295"
Vertscreen CSA-beat	55	590
Wayne Gretzky Hockey	*5955	5995
Annual delinquising	550	350

#### SUPER-SCHNÄPPCHEN Schnell zugreifen - nur solange Vorrat!

	ST	AM
Barbarian*	2995	TO THE
Blasteroids*	2995	2915
Captain Blood	2955	
Chrono Quest	2995	29%
Circus Games *	2995	
Fusion	70	29%
Hawkeye*		2995
Hotball*	1995	1995
int. Karate*	2995	.50
Jinxter	2995	2995
Leviathan		2995
Obliterator*	2955	100
Rampage *	2995	2915
Starglider	2915	2985
The Deep	2915	29%
Xenon e	2995	2915

C-64/128	Kass.	Disk.
Deeper Dungeons	995	1295
Jinxter*		2955
Hawkeye*	16%	24%
1.0.*	16%	2410
Imagine Arcade GI.	1685	24%
Rygar	1695	2495
Shackled	1695	2495
Test Drive		2995

IBM PC	3,5"	5,25"
Circus Games*		2995
Double Dragon	2915	29%
Fish*		2995
Flight Simulator2*		49%
Guild of Thieves		2995
Jinxter*		2995
Karting Grand Prix		2995
Three Stooges*	2995	2995

lber 55.000 Kunden aus dem In- und Ausland ertrauen self II Jahren auf unsere erstklansiger eistungen:

leitung geliefert (außer die mit \* geken zeichneten).

B. Doreh unser greibes Zientralkager sind alle så gen Titel sofiurt beferbar; nur mit \* gekan zeichniste Produkts waren bei Drucklegur noch nicht vorrätig.

Ståndige Riesenauswahl an topaktueller Software für alle gångigen Computer-Systeme, alto aucht. Amstrad/Schnelder CPC, Atari XL XE, C-16, Plasak.

 Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und bei eventszeller Reklamation.
 Bede Lieferung erfolgt in einer stebilien Spe-

zialbox, die Beschädigungen an Destettin oder Verpackungen praktisch ausschließt. Bin kostenfosier Gesamt-Karlabop mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt jeder Bustellung hal.

II Ab einem Bestrefwert von DM 150.- oder 5 Artiliah sind Porto & Verpackung frei; ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versanditesten. Intum und Preisänderungen vorbehalten.

Um unser aktuelles Gesamtangebot kermenzule nen, fordern Sie heute noch unsere kostanios Preisliste an!



Grüner Weg 26 · D-5100 Aachen 0241/152051-52 · Fax 0241/152054

### POWER NEWS TRENDS

Amiga geschrieben und nicht einfach 1:1 von der PC-Version umgesetzt. Might & Magic II wird voraussichtlich Ende Mai erscheinen und rund 90 Mark kosten. Laßt Euch dieses Rollenspielerlebnis nicht entgehen. mh



Die Amiga-Version von "Might & Magic II" mit überarbeiteter Grafik

#### <u>Dungeons</u> & Dämonen

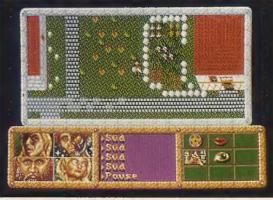
Schon seit fast zwei Jahren geistert das deutsche Rollenspiel "Dragon Flight" durch die Presse. Anfang Mai soll es nun endlich für den Atari ST erscheinen. Ihr steuert eine vierköpfige Truppe im "Ultima"-Stil über eine Landkarte. Städte, Dörfer und andere wichtige Orte werden auf der Karte als Icons angezeigt. Dreidimensional sind die zahlreichen Dungeons von Dragon Flight. Neben vielen Schauplätzen, finsteren Dungeons und prügelwilligen Monstern darf natürlich auch Magie nicht fehlen. Dragon Flight wird kornplett mit der Maus bedient und ist vollständig in deutscher Sprache.



**Der Infrarot-Competition-Pro** 

#### <u>Lange</u> Leitung ade

Pro-Joystick ist in Kürze auch als Infrarot-Ausführung zu haben. Wer das Kabelgewirr satt und ca. 70 Mark übrig hat, der sollte zugreifen (Batterien nicht vergessent). Als erstes erscheint die Standard-Version für alle gängigen Computer (Amiga, Atari, C 64). mg



Komplett in Deutsch: das Rollenspiel "Dragon Flight" (ST)



#### HABEN SIE DAS ZEUG ZUM FULL METAL PILOTEN?

ULL METAL PLANETE. 8 Uhr 54. Es gilt zu beweisen, daß Sie der beste Pilot der Cobra Steel Company

Ihre Mission: mit Ihrem Raumschiff landen, möglichst



Dieses Schnellboot, das währendeines Feld-zugs strandele wurde aufgegeben. "Das Erz

viel Erz einsammeln, die Gerätschaften der Konkurrenz kapern oder zerstören und, wenn möglich, auch ihre zum



Die letzte Flut Trotz eines zerstörten Ge-schütz-Tusmes gelingt es dem Raumschiff des Tatou-Consortiums abzuheben

Bersten voll beladenen boote stranden oder Ihre Pan-Raumschiffe erbeuten.

Sie befehligen eine richtiggehende Stahlarmada. Ladekähne, Schnellboote, Panzer (darunter der berüchtigte T99 vulgo "Großer Haufen"), Schürfkrabben und die einmalige "Gezeiten-Raupe". Diese großartige Maschine, der Stolz von Ludodelirium Motors & Co, ist imstande, das Erz in



Die 'Deutrum Galaxy' wurde von der Flut überrascht. Die Verteidigung steckt fest Vielleicht Ihr nachstes Opfer?

Geräte umzuwandeln. Dem nicht genug, sie sagt auch die Gezeitenwechsel voraus, die die Situation völlig umkehren können. Wie leicht kann es passieren, daß Ihre Schnell-



zer von der Flut überrascht werden



Metallminiatur gratis!

Sie müssen unbedingt vor der bevorstehenden großen Flutwelle abheben. Bodenkontakt in 50 Sekunden. Willkommen auf Full Metal Planete!

Action, kampfe, Strategie und Diplomaten in einer phantastischen, utopischen Welt, in der bis zu 4 Spieler (sowohl Menschen als auch Roboter) in einem packenden Wettstreit einander gegenüberstehen.

Der Computer waltet als



her uberbuck auf dem Radar "Black Slar" wird immer bedroh-e war simil einem Bundnis?



Als "Fackesel" von FULL METAL PLANETE kann der Frachler nicht nur Erz sondern auch Fahrzeuge transportieren!

Schiedsrichter und bietet Ihnen uberdies stets verfügbare Gegner: 6 Roboter-Spieler, wobei jeder sich auf seine Art benimmt: aber alle sind auf ein Ziel hinprogrammiert:Siebesiegen! Dieses Spiel enthält außerdem ein graphisches Hilfsprogramm zur Gestaltung eines Firmenschildes nach Ihrem Geschmack und Problemstellungen zum Üben. Eine äußerst gelungene Adaptierung des Brettspiels im Stil der Kreationen des Cobra-Soft-Teams : Bertrand Brocard und Roland Morla.



Festgefahren! Diese unvorsichtige Krabbe steckt samt Frachtim Morast fest und kann nur auf die nächste Ebbe hoffen.



NFOGRAMES



## Der Zauber von

Magie und Schwanensee: Der neueste Streich aus dem Hause Lucas. Nach "Indiana Jones", "Zak McKracken" und "Maniac Mansion" scheint ein neuer Meilenstein vorprogrammiert zu sein ...

m Laufe der Jahrhunderte lernen die Weber, derart fein und schön zu spinnen, knüpfen und zu weben, daß Magie zwischen den Fasern entstand. Doch der Rest der Welt besieht's mit Neid und Mißgunst; ein paar Weber werden verbrannt, der Rest des Landes verwiesen. Die Magier ziehen sich auf eine Insel zurück, bauen gigantische Webstühle und leben fortan in Glück und Abgeschiedenheit. Mit der Zeit weben geschickte Hände am Lauf des Schicksals. Die Macht der Weber steigt: Nur wenige kennen die magischen Muster und diese Oberschicht regiert

But the wisdom of the Elders may not be questioned.

That is the final Rule of Membership die Gemeinschaft. Eine einfache Weberin zu dieser Zeit ist Bobbin's Mutter. Sie gebiert, gegen den Wunsch der Ältesten, ihren Sohn und wird für ihren Ungehorsam in einen Schwan verwandelt. Verzweifelt schreiend umkreist sie Jahr für Jahr die Insel. Bobbin, bewußt im Ungewissen gelassen, wächst bei seiner Ziehmutter Hetchel auf. Ein unbeschoftenes Kind ohne besondere Begabungen — so scheint es.

Eines Tages beginnt die Magie zu entgleisen. Die Fasern des Loom verwirren sich, die Zauber mißglücken, Kinder werden tot geboren, gutge-



Das Schaf ist krank, die Gildemeisterin ungeduldig und Bobbin völlig ratios (MS-DOS/EGA)

meinte Segen verkehren sich in gräßliche Flüche. Und eines Abends verwandeln sich alle Weber unter entsetzlichem Getöse in Schwäne und fliegen gen Abendstern. Die Insel ist verwaist. Nur Bobbin bleibt verschont und sieht mit fassungsloser Miene den ziehenden Schwänen nach. Soweit die stimmungsvolle Geschich-

te; die sich Programmierer Brian Moriarty erdacht hat. Diese Geschichte wird auch als 40minütiges Hörspiel (sogar in deutscher Sprache) auf einer Audio-Kassette dem Spiel beiliegen. In neuesten Lucasfilm-Streich muß der Spieler kein einziges Wort tippen; Loom ist ganz und gar grafisch orientiert. Man schickt Bobbin



Bobbin ganz allein, die Weber sind im wahrsten Sinne des Wortes ausgeflogen (MS-DOS/EGA)



Der Oberweber ist nicht gut auf Bobbin zu sprechen; er beruft sich auf merkwürdige Überlieferungen. (MS-DOS/EGÅ)



Die gläserne City — für Datenschützer schlimmer als die Volkszählung — für Bobbin ein Schritt zur Lösung (MS-DOS/EGA)

mit einem simplen Mausklick I an den Ort, an dem man ihn haben will. Er umläuft dabei automatisch alle Hindernisse. Bobbin trägt nur zwei Gegenstände bei sich, die er zu Beginn des Spiels findet: ein Zauberbuch und einen Zauberstab. Will man wissen, was auf dem Bildschirm näher untersucht werden sollte, fährt man mit der Maus den Bildschirm ab. Wenn man auf eine wichtige Stelle oder Gegenstand trifft. erscheint ein Icon, das man anklicken kann.

Um darauf einen bestimmten Zauber auszulösen, benutzt man den Zauberstab, der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Er ist in acht Segmente geteilt. Jedes Segment erzeugt einen Ton, wenn man es mit der Maus anklickt: Wohltemperiert gestimmt ergibt das eine Oktave. Jeder Zauberspruch hat seine eigene Melodie, die aus vier Tönen besteht. Man bekommt sie, wenn man auf manche Gegenstände klickt. Bei einem Wirbelsturm hört man dann beispielsweise ein herzhaftes g-c-d-g (Die Kombinationen wechseln übrigens, wenn man das Spiel wieder von vorne beginnt).

Mit diesem erworbenen Wissen läßt sich viel Unfug anstellen. Ein Beispiel: Bobbin steht vor einem Haufen Stroh. braucht aber unbedingt ein paar Goldmünzen. Glücklicherweise haben Sie die Melodie gelernt, um Stroh zu Gold zu verwandeln. Eine schlichte Melodie und schon hat man das Geld. Spielen Sie die Melodie allerdings rückwärts, so hat Bobbin statt einem Goldring ein Büschelchen Stroh am Finger. Im Spiel wird es um die 30 Zaubersprüche geben, mit denen man sich gehörig austoben kann. Bei unsinnigen Kombinationen passiert meistens nichts, trotzdem sollte man nichts unversucht lassen: Im Spiel sind viele Gags versteckt.

Bobbin stößt bei seinen Abenteuern auf weitere Gilden. Bei den Glasmachern muß Bobbin versuchen, an die Zauberkugel zu kommen, mit der er in die Zukunft sehen kann. Bei der Gilde der Schäfer schlägt er sich mit einem unanständig gefräßigen Drachen herum, der ihn prompt in seine Höhle entführt. Insgesamt warten sechs Gilden darauf, von Bobbin besucht zu werden

Loom wurde von der Lucasfilm Games Division (aus dem Imperium des "Star Wars"-Schöpfer George Lucas) erdacht und programmiert. Brian Moriarty ist Ex-Infocom-Programmierer und machte sich bei Text-Adenture-Fans mit "Wishbringer" und "Trinity" einen Namen. Er programmierte und entwarf Loom. Marc Ferrari, der Grafiker, ist in Fantasy-Kreisen ebenfalls kein unbeschriebenes Blatt mehr. Er illustriert normalerweise Fantasy-Bücher; Loom war sein erster Kontakt mit dem Computer. Ein Interview mit den beiden könnt Ihr in dieser Ausgabe lesen. Loom wird in einer komplett deutschen Version für MS-DOS-PCs erscheinen und um die 90 Mark kosten. Um in den vollen grafischen Genuß zu kommen, braucht man eine EGA-Karte; eine VGA-Version ist geplant. Das Programm unterstützt alle wichtige Soundkarten auf einem PC. Es wird Tschaikowskis Schwanensee gespielt. Und damit sich der Zauber nicht allein auf PCs erstreckt, werden im Laufe des Jahres Atari ST- und Amiga-Versionen folgen.



Von Wertpapieren oder einem Sparkonto scheint der Drache nicht viel zu halten (MS-DOS/EGA)



#### **Andreas Albert & Partner**

Liegnitzerstraße 13 8038 Gröbenzell

Tel. 08142/8273 Tel. 08142/53912

Mo. - Fr 10 00 - 19 00 h

C64	KASS	DISK
AFTER THE WAR OT.		37.90
BATMAN THE MOVIE OT.	28,90	38.90
BATTLECHESS DT	400,00	44,90
BLACK TIGER OT		37.90
BLOODMONEY "		39.90
10		45,90
CABAL		17,90
0.00		44,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT *		59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DY		57.90
CYBERBALL		36,90
CYCLES		47,90
DIE HARD 1		49,90
DOUBLE DRAGON 2	27.90	37,90
THE RESERVE TO SERVE		38,90
EPYX ACTION DT.	34.90	44,90
F14 TOMCAT	,	36,90
F16 COMBA? PILOT DT		47,90
FERRARI FORMULA 1		37,90
GREAT COURTS OT		54,90
HARO DRIVIN DT °		34,90
HEAVY METAL *		39,90
HOSTAGES ST.	27,90	17,90
	27,00	
BON LABOR WY.		38,90
IVANHOE *		36,90
JACK NICLAS GOLF DT		44,90
WHITE OF LUBERY		47,90
LIVERPOOL (SOCCER) *		37,90
MACH		29,90
MYTH DT		34,90
NINJA WARRIORS DT	27,90	37,90
NO ADVENTURE		37,90
NORTH SEA NFERNO DT		28,90
OIL MPERIUM DT		38,90
OPERATION THUNDERBOLD DT *		37.90
OPIENTAL GAMES "		35,90
BANKETPU WASHINT WY.		37,90
ROCK N ROLL DT		37,90
BAY 796-KIM CILLULT		38,90
PIPE MANIA DT "		37,90
POWERBOAT *		47,90
POWERDRIFT	100.00	36,90
DESCRIPTION OF STREET	_	35,90
SHINOBI DT		37,90
SILKWORM DT		38,90
SONIC BOOM *		37,80
SPACE HARRIER 2		
		38,90
STARFLIGHT DT		38,90
STARTRECK DY		37,50
STUNT CAR RACER	28,90	37.90
TANGLED TALES		49,90
TV SPORT FOOTBALL DT		49,90
WAR OF THE LANCE		59,90
WILD STREETS		38,90
WINDWALKER		49,90
X-OUT DT. *	27,80	37,80
CONDEDDOCTE	11.00	

												,
	S	ON	DI	ER	P	os	T	E١	V	C	64	4
Al.	FTER	BUBI	METE						ese.	40		15 0

EXOLON CARD 9,95

IBM

A 10 TANK KILLER 4
A 10 TANK KILLER 5
BLOCK OUT 65,90
B

MITTANK PLATOON DT
PIPE MANAA

MITTANK PLATOON DT
PIPE MANAA

POPECLUS DATA DISK DT
POWERBOAT

POWERBOAT

ANABOW ISLANCS DT
RINGS OF BEDUSA DT

RINGS OF BEDUSA

MINGS OF BEDUSA

TO

SINCITY DT

SOUNDKARTE SOUNDBLASTER

STARFLIGHT

STARFLIGHT

STARFLIGHT

THER TIMES THOM

THER T

STRIDER TANGLED TALES
THEIR FINEST HOUR
TY SPORTS FOOTBALL DT
WAYNE GETZKY KCEHOCKEY
WINDWALKER
WOLF PACK '
XENON Z

688 ATTACK SUBMARINE *		65,90
DAG COMPANY	64,90	64.90
BERLIN EAST VA WEST DT	64,90	64,90
BLACK TIGER OT	64,90 49,90	49.90
BERLIN EAST VA WEST DT BLACK TIGER OF BLADE WARRIOR	59,00	59,90
		65,90
CABAL DT CADAVER	49,90	59,90 65,90
CADAVER *	65.90	65,80
CHAMPIONS OF KRYNN CHAOS STRIKES BACK	89.90	69,90
CHICAGO 90 DT	54.90 49.90	49.90
CHICAGO 90 DT CONQUEROR DT	40,00	85.90
CVRERGALL	54,90	54.90
CAYAR BO	59,90	59,90
DAMOLGUES 1		BK GA
DAMOLCLES DIE HARD DT	64,90 49,90	64,90 59,90
DOUBLE DRAGON 2 OT	49,90	59,90
DRAGONS BREATH *	69,90	
DOUBLE DRAGON 2 OT DRAGONS BREATH * DRAGONS LAIR 2 OT OR PLUMETS HOUSE OF FL.		109,90 64,90
OR. PLUMETS HOUSE OF FL.		64,90
DUNGEOHMASTER DT (1MB) DUNGEON QUEST	85.00	65,00 58,80 64,90 79,90 81,90 84,90 85,90 65,90
DUNGEON QUEST		59,90
	54,90	64,90
ELVIRA DT ES.S. F-16 COMBAT PILOT DT F-18 STEALTH FIGHTER	79,90	79.9U
E 5. 5.	59.90 61 90	01 bc
F-16 COMBAI PILOT DI	59.90	60 07
	54,90	84 00
	BR do	65.00
FULL METAL PLANET DT	55.90	65.90
F. MINE WARS	55,90 59,90 65,90	59.90
SRAVITY OF 1	65,90	
DREAT COURTS OT	64,20	64,90 59,90
HEAVY METAL '	59.90	59,90
FULL METAL PLANET DT FUTURE WARS GRAYITY OF S DREAT COURTS OT HEAVY METAL ' HEROES QUEST '	89,90	
HIGHWAY PATROL!	58,90	59,90 59,90
HILLSFAR DT	59,90	59,90
HOUND OF SHADOW	65,90	
IMPER LM "	65.90 65.90	65.90
INDIANA JONES 3 ADV DT	65.90	85.90
INFESTAT ON	59,90	69 90
HEROES QUEST 'HIGHWAY PATROL'HILLSFAR DT HOUND OF SHADOW HAPER LM 'HDIANA JONES 3 AGV DT HEESTAT ON IT CAME FR DESSERT I MB DT HANHOR'HILLSFAR DESSERT	60.00	65.90 65.90 74.90 59.90 49.90 59.90 65.90
IVANHOE .	49,90 49,90	49.00
AET BATGOL *	49.90	40 OF
LAST PATROL LEAVING TERRAMIS OF LEISURE SUIT LARRY 3	65,90	68.90
FISURE SHIT LARRY 1	85,90	65,90
LORD OF THE RISING SUN DT MAGIC JOHNSON	65,90	65.96
LORD OF THE RISING SUN DT		72.90
MAGIC JOHNSON "	59,90	69,90
MANCHESTER UN TED DT	=	59,90
MANIAC MANSION DT	89,98	69,90
MATRIX MARAUDERS *	59,90	59,90
MATRIX MARAJDERS " MIDWINTER DT. "	59,90	59,90 74,90
MATRIX MARAJDERS * MIDWINTER DT. * MINDBENDER DT	59,90	59,90 74,00 49,90
MAGIC JONNSON " MANCHESTER UN TED DT MANIAC MANSION DT MATRIX MARAUDERS " MIDWINTER DT. " MINDBERDER DT NORTH AND SOUTH DT	59,90	59,90 59,90 59,90 74,90 49,90 59,90
MATRIX MARAJDERS " MIDWINTER DT, " MIDWINTER DT DT MORTH AND SOUTH DT MORTH SEA INFERNO DT	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90	59,90 74,90 49,90 59,90 39,00
NORTH SEA INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD DT	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90 49.90	39,00
NORTH SEA INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD OT	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90 49,90 59,90	39,00 62,90
NORTH SEA INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD OT	59,90 74,90 49,90 59,90 49,90 49,90 59,90	39,00 62,90
NORTH SEA INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD OT P 47 THUNDERBOLT DT RAINBOW ISLAND	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90 49,90 59,90 49,90	39,00 62,90
NORTH SEA INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD OT P 47 THUNDERBOLT DT RAINBOW ISLAND	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90 49,90 59,90 49,90 64,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 64,90
NORTH SEA INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD OT P 47 THUNDERBOLT DT RAINBOW ISLAND	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90 49,90 59,90 64,90 59,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 64,90
NORTH RED SOUTH OF NORTH REAL INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD DT P 47 THUNDERBOLT DT RANBOW ISLAND PINBALL MAGIC PIPE MANIA OT PIRATES PLAYER MANAGER DT	59,90 74,90 49,90 59,90 49,90 59,90 49,90 64,90 59,90 49,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 64,90
NORTH RED SOUTH OF NORTH REAL INFERNO DT OPERATION THUNDERBOLD DT P 47 THUNDERBOLT DT RANBOW ISLAND PINBALL MAGIC PIPE MANIA OT PIRATES PLAYER MANAGER DT	59,90 74,90 49,90 59,90 39,90 49,90 59,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90 49,90	39,00 62 90 59,90 59,90 59,90 64,90 48,90 65,90
NOTITY SEA INFERMO DT OPERATION THUNDERBOLD OT A **THUNDERBOLD DT RAINDOW ISLAND PINBALL MAGIC PIPE MAMINA OT PILAYER MANAGER DT PLAYER MANAGER DT OPFIES AGA DT OT	59,90 74,90 49,90 59,90 49,90 59,90 64,90 59,90 49,90 65,90 65,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 64,90 65,90
NOTITY SEA INFERMO DT OPERATION THUNDERBOLD OT A **THUNDERBOLD DT RAINDOW ISLAND PINBALL MAGIC PIPE MAMINA OT PILAYER MANAGER DT PLAYER MANAGER DT OPFIES AGA DT OT	59,90 74,90 49,90 59,90 49,90 59,90 64,90 59,90 49,90 65,90 65,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 64,90 65,90
NORTH SEA INFERNO DY OPERATION THUNDERBOLD OT A4 THUNDERBOLD DY RAMBOW ISLAND PINSALL MAGIC PIPE MANIA OT PIPE MANIA OT PIPE SAGO DY RAMBORD OT	59,90 74,00 49,90 39,90 49,90 59,90 49,90 64,90 49,90 49,50 55,90 55,90 55,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 64,90 65,90
MONTH AND SHEERNO OT OPERATION THUMBERBOLD OT OPERATION THUMBERBOLD OT PARTIES OF THE AND TH	59,90 74,90 48,90 39,90 39,90 49,90 59,80 49,90 64,90 59,90 59,90 59,90 58,90 58,90 58,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 65,90 65,90
MONTH AND SHEERNO OT OPERATION THUMBERBOLD OT OPERATION THUMBERBOLD OT PARTIES OF THE AND TH	59,90 74,00 49,90 39,90 49,90 59,90 49,90 64,90 49,90 49,50 55,90 55,90 55,90	39,00 62,90 59,90 59,90 59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 65,90 65,90
MONTH SEA INTERNO OT OPPRATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PAT THE THUNDE OF MEDICAR OT PAT THUNDE OF MEDICAR OT SHERMAN MA	59,90 74,90 48,90 59,90 39,90 49,90 50,90 49,90 59,90 49,90 55,90 55,90 49,90 55,90 55,90	39,00 62,90 68,90 59,80 59,80 64,90 65,90 59,90 59,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90
MONTH SEA INTERNO OT OPPRATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PAT THE THUNDE OF MEDICAR OT PAT THUNDE OF MEDICAR OT SHERMAN MA	59,90 74,90 49,90 39,90 49,90 59,90 49,90 49,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 59,90 99,90 99,90	39,00 62,90 68,90 59,80 59,80 64,90 65,90 59,90 59,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90
MONTH SEA INTERNO OT OPPRATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PAT THE THUNDE OF MEDICAR OT PAT THUNDE OF MEDICAR OT SHERMAN MA	59,90 74,90 48,90 39,90 39,90 49,90 59,80 49,90 64,90 59,90 59,90 59,90 58,90 58,90 58,90	39,00 62,90 68,90 59,80 59,80 64,90 65,90 59,90 59,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90 65,90
MONTH SEA INTERNO OT OPPRATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PAT THE THUNDE OF MEDICAR OT PAT THUNDE OF MEDICAR OT SHERMAN MA	58,90 74,90 48,90 59,90 49,90 59,80 49,90 64,90 59,90 55,90	39,00 62,00 59,00 59,00 59,00 65,00 65,00 65,00 65,00 72,00 59,00 72,00 59,00 59,00 59,00 59,00 59,00 59,00 59,00 59,00 59,00 59,00
MONTH SEA INTERNO OT OPPRATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PAT THE THUNDE OF MEDICAR OT PAT THUNDE OF MEDICAR OT SHERMAN MA	59,90 74,90 48,90 59,90 59,90 59,90 64,90 58,90 49,90 55,90 99,90 55,90 55,90 55,90 49,90 55,90 49,90 55,90 49,90	59,00 62,00 62,00 59,00 64,00 65,00 65,00 65,00 65,00 72,00 72,00 72,00 72,00 72,00 74,00
MOON'S GEAL METERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO. OT PAT THUNDERBOLT DT RANBOW ISLAND PINBALL MAGIC PIPE MAMIN OT PIRATEL MAGIC PIPE MAMIN OT PIRATEL MAGIC PIPE MAMIN OT PIRATEL MAGIC PIPE P	59,90 74,90 48,90 59,90 59,90 59,90 64,90 58,90 49,90 55,90 99,90 55,90 55,90 55,90 49,90 55,90 49,90 55,90 49,90	59,00 62,00 62,00 59,00 64,00 65,00 65,00 65,00 65,00 72,00 72,00 72,00 72,00 72,00 74,00
NORTH AND SWEET OF TOPERATION THUMBERBOLD OF OPERATION THUMBERBOLD OF A 47 THUMBERBOLD OF A 47 THUMBERBOLD OF RAMBOW ISLAND PRIBALL MAD OF THE ATTENDED OF THE	58,90 74,90 49,90 49,90 49,90 49,90 59,90 49,90 64,90 59,90 49,90 55,90 49,90 55,90 49,90 55,90 49,90 55,90 59,90 55,90 59,90	39,00 62,00 58,00 59,00 59,00 65,00 59,00 59,00 65,00 72,00
NORTH AND SWEET OF TOPERATION THUMBERBOLD OF OPERATION THUMBERBOLD OF A 47 THUMBERBOLD OF A 47 THUMBERBOLD OF RAMBOW ISLAND PRIBALL MAD OF THE ATTENDED OF THE	58,90 74,90 49,90 49,90 49,90 59,90 49,90 64,90 55,90 65,90 65,90 55,90 56,90 56,90 66,90	39,00 62,00 63,00 53,00 53,00 63,00 63,00 63,00 63,00 72,00
MOOR'S SEA INFERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO DE PAT	58,90 74,90 49,90 49,90 49,90 49,90 59,80 49,90 64,90 59,90 65,90 49,90 65,90 55,90 49,90 55,90 55,90 49,90 55,90	59,00 62,00 63,00 59,00 64,30 65,00
MOOR'S SEA INFERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO DE PAT	\$8,90 74,90 48,90 89,90 49,90 59,90 59,90 64,90 55,90 65,90	59, 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
MOOR'S GEAL INFERNIC OT DEPRATION THUNDERBOLO. OT PAT THUNDERBOLO. TO PAT THE PAT THUNDER MANAGER DT PALAYER MANAGER MANAGER DT PALAYER MANAGER DT PALAYER MANAGER MANAG	58,90 74,90 49,90 49,90 49,90 49,90 59,80 49,90 64,90 59,90 65,90 49,90 65,90 55,90 49,90 55,90 55,90 49,90 55,90	59, 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
NOOHL'S ALL DIEENSO OT OPERATION THUMBERBOLD OT PARTIES OF THE ALL DIEENSO OT PARTIES OF THE ALL DIEENSO OT PARTIES OF THE ALL DIEENSO OT PARTIES AND OT PARTIES OF THE AND OT PARTIES AND OT PARTIES OF THE AND OT THE AND OT PARTIES OF THE AND OT THE A	\$8,90 74,90 48,90 89,90 49,90 59,90 49,90 59,90 49,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90 55,90	59,000 52,000 53,000 53,000 53,000 53,000 53,000 65,000
MOORIN SEA INTERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PRIBATES OF MEDICAL DT STARRIGHTS DT SHERMAN MA STARRIGHTS DT SURVIVOR TEENADE BUTANY TENNIS CUP THER PRIBES HOLD TOWN TO PRIBES THE STARRIGHTS DT STARRIGHTS DT SURVIVOR TEENADE BUTANY TENNIS CUP THER PRIBES HOLD TOWN TO STARRIGHTS DT STARRIGHTS DT STARRIGHTS DT SURVIVOR TEENADE BUTANY TENNIS CUP THER PRIBES HOLD DT STARRIGHTS DT STARRIG	\$8,90 74,90 48,90 48,90 39,90 49,90 59,90 49,90 55,90 49,90 55,90 55,90 55,90 56,90 55,90 56,90 57,90 58,90 49,90 55,90 56,90 57,90 58,90 69,90 56,90 69,90 56,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 69,90 65,90	59, 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05
MOOR'S SEA INFERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO DY PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT	\$9,90 48,90 39,90 48,90 39,90 48,90 55,90 49,90 55,90 65,90	19, 100 A A A A A A A A A A A A A A A A A A
MOOR'S SEA INFERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO DY PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT	\$9,90 48,90 39,90 48,90 39,90 48,90 55,90 49,90 55,90 65,90	19, 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10
MOOR'S SEA INFERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO DY PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT THE PAT THUNDERBOLD DY PAT THE PAT	\$9,90 48,90 19,90 19,90 49,90 55,90 64,90 64,90 64,90 65,90 65,90 66,90	19, 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10
MOORIN SEA INTERNO OT DOPERATION THUNDERBOLO OT PAT THUNDERBOLO TO PRIBATES OF MEDICAL DT STARRIGHTS DT SHERMAN MA STARRIGHTS DT SURVIVOR TEENADE BUTANY TENNIS CUP THER PRIBES HOLD TOWN TO PRIBES THE STARRIGHTS DT STARRIGHTS DT SURVIVOR TEENADE BUTANY TENNIS CUP THER PRIBES HOLD TOWN TO STARRIGHTS DT STARRIGHTS DT STARRIGHTS DT SURVIVOR TEENADE BUTANY TENNIS CUP THER PRIBES HOLD DT STARRIGHTS DT STARRIG	\$8,90 74,90 48,90 58,90 39,90 49,90 59,90 49,90 59,90 49,90 55,90 99,90 55,90 89,90 55,90 89,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 55,90 99,90 57,90 99,90 59,90	19, 100 A A A A A A A A A A A A A A A A A A

#### **AMIGA ZUBEHÖHR**

 SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB
 179,0

 EXTERNES LAUFWERK S-LINE
 199,0

 1,5° 2 DD NoName 10er
 12,5

 5,25° 2 DD NoName 10er
 5,6

#### **PC ENGINE**

NEC PC ENGINE RGB Version Incl. 1 Spiel 429,00 NEC PC ENGINE PAL Version Incl. 1 Spiel 479,00

VOLLEYBALL 109,90 SHINOBI 109,90 NEW ZEAL STORY109,00 F1 TR. BATTLE 99,90 ATOMIC ROBOKIT 109,00 CHASE H. Q. 109,90

Gerète ohne FTZ-Nummer Weitgreis Zubahbr und Spiele bitte belefonisch erfregen

Irrtum vorbehalten " Nur Versand. Kein Ladenverkauf.

" » BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR
Liste gegen franklerten Rückumschleg, Bitte Computertyp angeben
Versandkosten: Nachtnahme plus 7,00 DM Vorkasser plus 5,50 DM
Ausland Euroscheck plus 10,00 DM

55.90 54,90 55.90 84,90 85,90 54,90 59,90 69,90

69,90 74,90 64,90 69,90 87,90 65,90



## MAGIC BYTES

#### **SUCHT PROGRAMMIERER**

Würden Sie gerne mitprogrammieren bei Spielen wie Mission Elevator Werner, Western Games, Clever & Smart, Vampires Empire, Paranoia und Pink Panther?

Wir können ihnen eine Festanstellung oder auch Verträge auf freiberuflicher Basis anbieten. Dies gilt auch dann, wenn Sie sich auf Computergraphik spezialisiert haben. Wir sind außerdem in der Lage, ihre EIGENENTWICKLUNGEN international zu vermarkten, wobei wir in Sachen Graphik und Sound gerne Hilfestellung geben.

Voraussetzung für eine Zusammenarbeit sind gute Kenntnisse in ASSEMBLER auf einem oder mehreren Rechnern der Typen C 64, Schneider CPC, Spectrum, Atari ST, Amiga, IBM PC und Kompatible

Bewerbungen bitte schriftlich an: micro-partner Sandbrink 16 • D-4830 Gütersloh 1 Telefon: 05241/1834 • Telefax: 05241/28747

Für kurze Nachfragen stehen wir auch gerne telefonisch zur Verfügung.



or einigen Jahrhunderten fröhnte Königin Emalda der Teufelsanbetung und an-deren satanischen Zeremonien. Als Gegenleistung für ihre Seele, die sie dem Teufel opferte, erhoffte sie sich die Unsterblichkeit. Doch leider tanzte der Satan nicht ganz nach ihrer Pfeife und sorgte nur dafür, daß Emalda eines Tages von den Toten auferstehen kann. Auf dem Totenbett vertraute sie sechs Schlüssel ihren treuesten Dienern an. Als Belohnung stellte sie ihren Vasallen ebenfalls Wiederauferstehung in Aussicht. Mit den Schlüsseln hat es eine besondere Bewandtnis: Mit ihrer Hilfe kann man eine Truhe öffnen, die das Buch der "Spiritual Mastery" enthált Damit ist es Emalda möglich, alle Kreaturen der Hölle zu kontrollieren und somit die Herrschaft über die ganze Weit zu erlangen.

Um die Auferstehung der Königin einzuleiten, muß eine bestimmte Zeremonie von einem weiblichen Nachkommen der Königin vollzogen werden. Diese Verwandte ist zufälligerweise Elvira. Sie zog eigentlich in das Schloß, um es zu einem "Freizeitpark" umzugestalten, in dem zahlende Kunden Horror-Wochenenden verbringen können. im Laufe der Umstrukturierungen wurde dummerweise die Auferstehung der Königin Emalda und ihrer sechs Dienstboten eingeleitet. Als Elvira bemerkt, was sie angestellt hat, engagiert sie einen Geistenäger, freiberuflichen der ihr aus der Patsche helfen Dieser "Ghostbuster" sind Sie.

"Warum immer Fantasy als Thema für Rollenspiele?", fragte sich Horrorsoft und schuf mit "Elvira" ein Grusel-Rollenspiel zum Kinohit.



Das Rollenspiel "Elvira — Mistress of the Dark" verzückt mit hervorragend gezeichneten Grafiken



Gefährlich: Der Wolfshund



Endquitig: Der Tod eines Vampirs

Das Rollenspiel Elvira - Mıstress of the Dark wird komplett mit der Maus gesteuert. In der Bildschirmmitte werden jeweils die aktuellen Begleitgrafiken gezeigt. Zu jedem Ort, den man betreten kann, gibt es ein Bild. Auf der linken sowie rechten Seite des Bildschirms kann der Spieler diverse Optionen wie Waffenauswahl, Laufrichtung oder Diskettenbefehle anwählen. Unten erkennt man die einzeilige Spieler-Statistik, die darüber Aufschluß gibt, wie stark oder intelligent der Rollenspiel-Charakter gerade ist (insgesamt gibt es acht verschiedene Eigenschaften). Au-Berdem sind unten alle Gegenstände aufgeführt, die man gerade besitzt. Um ein Objekt aufzunehmen oder von einem Fenster in das andere zu transportieren, muß man es einfach anklicken.

Die Handlung spielt größtenteils im Schloß bzw. in dessen Anwesen und den ausladenden Katakomben unterhalb des Besitzes. Eure Aufgabe ist es, Emalda sowie ihre sechs Diener zu finden und zu vernichten. Davor erwarten Euch Kämpfe mit diversen Monstern, bei denen Ihr das neuartige Magiesystem in Anspruch nehmen solltet. mg



Brutal: Die Metzgersgattin

#### DRACHENFLUG-DRAMA

## DRAGON

in Drachenflugsimulator? Wie soll denn das gehen? So ähnlich fielen unsere ersten Reaktionen aus, als die Ankündigung für "Dragon Strike" von SSI kam. Wohlgemerkt, hier geht's nicht um die Segeldrachen, die wir kennen, sondern um "richtige", feuerspeiende Drachen, wie sie zu Hauf in Fantasystories auftauchen.

In "Dragon Strike" sitzt Ihr also mal nicht in einem Pilotensessel, feuert mit Sidewinder Raketen und bekommt Informationen über ein HUD-Display. Ihr befindet Euch mit einer Lanze bewaffnet auf dem schuppigen Rücken eines feuerspeienden Drachens. Runde 25 verschiedene Aufträge müßt Ihr zur Zufriedenheit Eures Königs ausführen. Das Spektrum der Jobs reicht vom Abfangen feindlicher Spion-Drachen bis zum Abfackeln einer Invasionsflotte. Nach erfolgreichem Ausführen der Aufträge bekommt Ihr wie in einem Rollenspiel einen höhe-ren Rang, mehr Gesundheitspunkte und ab und zu ein tolles Item, mit dem Ihr Euch oder Euren Drachen ausrüsten könnt. Je nach Erfahrungsstufe wird Euch dann noch eine von drei unterschiedlich starken Drachenrassen zugeteilt. Ist Euer Flugtier am Anfang noch recht lahm und hat nur einen recht schwachen Feueratem, gibt's später Drachen, die länger fliegen und besser flammen können.

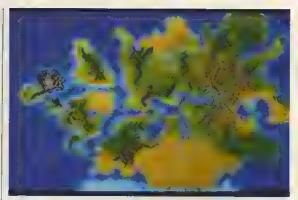
Geflogen wird per Maus, Joystick oder Tastatur. Statt Anzeigen für Treibstoff, Raketen und Fahrwerk gibt es jetzt Übersichten über Drachenatem, Erschöpfung und Ausdauer. Zusätzlich werden noch Eure Gesundheit und die des Drachens angezeigt. Neben einer Anzeige für die Flughöhe und Geschwindigkeit habt Ihr sogar eine Art Fantasy-Radar mit an Bord. Eine Kristallkuge! zeigt Euren und den Standort möglicher Gegner. Um einen feindlichen Drachen vom Himmel zu holen, könnt Ihr ihn wegbrennen, per Lanze attackleren oder von Eurem Drachen beißen lassen. Allerdings könnt Ihr genauso geschmort und angeknabbert werden.

Im Gegensatz zu den herkömmlichen Flugsimulatoren ist Euer "Flieger" keine tumbe



Feinste Grafik (MS-DOS/VGA)

Maschine. Die Programmierer von Dragon Strike haben die Flugechsen quasi mit Künstlicher Intelligenz versehen. Wenn Ihr den Drachen zu sehr antreibt, legt dieser unterwegs eine erholsame Pause ein — ob Euch das paßt oder nicht. Ebenso reagiert das Echsentier recht allergisch auf Fluchtversuche in der Hitze der Schlacht. Falls Ihr mitten im Gefecht lieber Fersengeld geben wollt, der Drache aber



Die geheimnisvolle Dracheninsel (MS-DOS/VGA)



Per feuerspelendem Drachen durch die lauen Lüfte (MS-DOS/VGA)

eher siegesgewiß ist, stürzt er sich ganz von alleine auf den Gegner.

Spielerisch ist alles vorhanden, was den Flugfreund begeistert: Vom seichten Segelflug über knallharte Kurventechnik bis zum schnellen Sturzflug sind so ziemlich alle fliegerischen Manöver mit dem Drachen drin.

Die Umgebung wir in einem großen Fenster angezeigt, vom Drachensattel aus könnt

Ihr per Taste Eure Blickrichtung verändern. Die 3D-Grafik kann auf Tastendruck in verschiedenen Detailstufen ausgesucht werden. Das reicht von der simplen Strichgrafik bis zu absolut feinsten und hochdetaillierten Bildern. Leider leidet darunter auch ganz schön die Geschwindigkeit. In höchster Grafikstufe selbst ein schneller 286er-AT mit rund 15 MHz in die Knie (ein Bild in rund drei Sekunden!). In mittlerer Detailauflôsung ist Dragon Strike noch anständig spielbar und sieht toll aus. Neben der Hintergrundgrafik dürft Ihr Euch noch die Darstellungsart der feindlichen Drachen aussu-chen. Hier steht eine Vektorgrafik- oder eine Bitmap-Darstellung zur Wahl. Bei der "Bitmap-Art" sehen die Drachen genauso aus wie beispielsweise die Flugzeuge bei Their finest Hour" von Lucasfilm Games.

Dragon Strike wird voraussichtlich Mitte des Jahres für MS-DOS PCs erscheinen. Andere Umsetzungen sind vorerst nicht geplant. mh

Fantasy-Feeling der besonderen Art bietet der welterste Drachenflugsimulator: "Dragon Strike" ist der neueste und ungewöhnlichste Sproß der berühmten AD&D-Serie von SSI.





#### Bauen Sie sich eine Nation nach ihren Vorstellungen.

Begeben Sie sich in das goldene Eisenbahnzeitalter. Iher Fantasie und Vorstellungskräft sind keine Grenzen gesetzt. Sie alleine entscheiden über das Schu ksal einer Nation!

Atemberaubende Geschäfte. Schwierige Entscheidungen Aufregung, Herausforderung und Liebe zum Detail. Mit RAILROAD TYCOON prasentiert Sid Meider Ihrem PC ein ganzes Zeitalter. Railroad Tycoon versetzt Sie in das goldene. Eisenbahnzeitalter. Sie verfügen über samtliche wirtschaftlichen Resourcen des industriellen Zeitalters und kontrollieren jene so.

schwierigen und konfliktreichen wirtschaftlichen Entwicklunger, die die Welt ins 20 Jahrhundert katapultieren wurdfe Die Eisenbahnindustrie und alles was damit zusammenhängt

befindet sich unter Ihrer Leitung. Jede Ihrer Entscheidungen wirkt, sich unmittelbar auf Ihrer Umwelt aus. Sie alleine entscheiden über das Schickal von Städten, die wirtschaftliche Gesamtsituation und letztendlich über den Erfolg ganzer Industrien. Zu Ihren Aufgaben gehört es, festzulegen, welche Eisenbahntypon auf Ihrem. Schienenetz laufen. Natürlich entscheiden



Sie auch über die Zeitplane und die zu transportierende Fracht, Beginndend in den ersten Jahren des 19. Jahrhunderts und durch das

ganze moderne Zeitaiter hindurch arbeiten Sie an einem steten. Aufschwung der Eisenbahnundustrie. Mit Genugtuung beobaenten. Sie Ihre Machtzunähme bei gleichzeing steigendem Wohlstand in den Stadten - und im Schatten Ihres Erfolgs, den Zusammenbruch. anderer Industrierweitge.

Doch der Erfolg ist Ihnen keineswegs sieher. Naturkatastrophen wie etwa Sturme oder Überflutungen und naturlich auch von Menschen herbeigeführte Konflikte wie beispielsswerse Streiks und Lohnkampfe können Sie von heute auf morgen ins Armenhaus befördern!

Und-seien Sie vorsichtig! Sie sind nicht der einzige Tycoon da draußen! Andere brilliante Industriebossen, Ihrem wirtschaftlichen Erfolg ein Ende zu bereiten

A CONTRACT

Wiesbadener Str, 89 6503 Mainz-Kastel

Demnächst erhältlich für iBM & Kompatible

#### **BALLERSPIEL-SENSATION**

AUS DEUTSCHEN LANDEN

## Weltraum Wunder

n den Spielhallen zieht momentan "R-Type II" die Ballerfreaks magisch in seinen Bann, zu Hause will "Wargate" demnächst die Massen an den B Idschirm fesseln. Die Vorzeichen stehen günstig. Technisch kann derzeit kein anderes Action-Spektakel für den Amiga Wargate das Wasser reichen. Selbstredend, daß das horizontale sowie vertikale Scrolling mit 50 Bildern pro Sekunde perfekt ist. Sämtliche Gegner, ob groß oder klein, marschieren ebenfalls vollkommen ruckfrei über den Bildschirm — dabei spielt es keine Rolle, wieviel Feinde gleichzeitig sichtbar sind. Das gilt auch dann, wenn der zweite Spieler mit seinem eigenen Raumschiff eingreift und den Partner im Kampf gegen die Feind-Übermacht unterstützt.

Die sechs ungewöhnlich langen Levels präsentieren sich grafisch völlig unterschiedlich — und stets in 32 Farben. Durch diverse Tricks entzucken manchmal bis zu 100 Farbschattierungen das Auge

des Spielers. Ein Großteil der Feinde sind in jedem Level neu und verfolgen verschiedene Angriffstaktiken. Natürlich dürfen die mit viel Geduld ausgetüftelten Zwischen- und Endgegner nicht fehlen.

Mit dem Spieldesign hat man sich im allgemeinen sehr viel Mühe gegeben. Es soll keine Situationen geben, in denen der Spieler nur durch Glück überlebt. Als eingefleischte "R-Type"-Fans wäre dies in den Augen der Programmierer eine Todsünde, die



Flink-Finger: Reaktion ist alles



Angriffs-Formation: kein Ende in Sicht (Amiga)



End-Monster: Taklik ist Trumpf (Amiga)

sie unter allen Umständen vermeiden wollen. Wargate wurde übrigens von einem deutschen Programmier-Team entwickelt, das mit Advantec eine eigene Softwarefirma gegründet hat. Es ist ihr erstes großes Projekt und seit ca. 18 Monaten in der Entwicklung. In dieser Zeit haben sich etliche Ideen für nützliche Extrawaffen angesammelt. Vom umkoppelbaren Satelliten, über einen besonders kräftigen Beam-Schuß, bis hin zu Begleitraumschiffen sind ale Standard-Extras vorhanden. Darüber hinaus wird es u.a. Waffen geben, die nach dem Abfeuern ihre Größe verändern. So kann man auch Gegner treffen, die sich hinter Mauern verschanzen.

Die extrem kurzen Nachladezeiten, wenn man einen Level geschafft hat, runden den positiven Gesamteindruck ab. Wenn das fertige Spiel hält, was die von uns gespielte Demoversion mit fünf fertigen Levels verspricht, dürfte Wargate ein Sommer-Hit werden. Eine Atari ST-Version ist bereits in Planung, 8-Bit-Umsetzungen wird es nicht geben. mg



■ Grafik-Genu8: Jeder der sechs Levels bletet total unterschiedliche Hintergrundgrafik und andere Feinde (Amiga) Screen shots represent Commodore 64 and Antiga versions others may vary Al is a registered trademark of Commodore/Amiga Inc

#### **UBI SOFT**

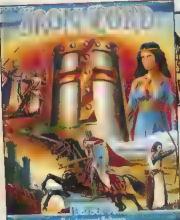
Entertainment Software

Vertrieb Rushware Microhandeleges Bruchweg 128—132 4044 Kaarst 2 Tál 02101 :607-0 Vertrieb Osterreich Karasoft, Derius Vertrieb Schweiz Theli AG

### **UND DER SIEG IST IHNEN GEWISS!**

Amiga C64 Disc

ectrum Disc und Cassette



untien sie zu schwert und Rüstung, um für Wahrheit und Gerechtigkeit zu Kampten 1

Endlich sind Sie wieder zu Hause, im Reich ihres Vaters, das, während ihrer Abwesenheit von ihrem Onkel regiert, von Schrecken, Ungerechtigkeit und Unter-drückung gezeichnet ist.



Um den Thron zurückzuerobern, müssen Sie auf dem Weg durch das Land ein schlagkräftiges Heer zusammentrommein, um den Rachefeldzug gegen Ihren Onkel erfolgreich zu fuhren.

Respekt und Ansehen bei der Bevölkerung können Sie sich bei Wettbewerben wie Bogenschießen, Armdrük-ken, Schwertkampf und ken, Schwertkampt u Wurfelspiel verschaffen,

Es gill nicht nur, ihren Onkel und dessen Machenschaften zu besiemacherschaften zu deste-gen, erst das erfolgreiche überwinden eines Laby-rinths macht Ihnen den Weg zu Ihrem rechtmäßigen Thronerbe frei. Amiga CS4 Disc und Cassette Amstrad Disc und Cassette

#### ACTION



"LASSEN SIE SICH NICHT RAUS -

Das ist die Herausforderung in diesem süchtigmachenden, arkadeartigen Spiel

• Entwischen Sie Ihren Feinden... Geister, Säuretropfen, Fliegende Drachen und Schlangen lauem um jeder Ecke

· Wählen Sie sorgfältig ihre Figur: Puffy ist stark, aber Puffyn ist schnell 1

Entdecken Sie zwanzig verschiedene Levels und Spielszenen; jede von ihnen bietet geheime Gänge, überwacht von grausamen Monstern.

· Laufen Sie schnell durch das Labyrinth oder sammeln Sie Punkte, indem Sle jedes Level vollständig erforschen.

· Genießen Sie die farbenprächtigen Grafiken und digitalisierten

CG4 Disc und Cassette " Amstred Disc und Cassette Spectrum Disc und Cassette



C64 Disc Charles and Control

SKATE WARS eine futuristische Sportsimulation. Erleben Sie die kelnde Spannung Sie die prikdes American Footballs, kombiniert mit den Eishockey-Techniken!

der unerbittliche Kampf mit einer sorgfälausgewählten Mannschaft erlaubt Mannschart erlaudt Ihnen, den Kampf gegen tödliche Zufälle zu gewinnen: Desintegra-tor, tiefe Spalten, Stein-pfeiler oder Stacheikugeln! Um Ihr Ziel zu erreichen, helfen Ihnen nur

Taktik und Skrupellosigkeit weiter!

SPORTS.



Endlich haben Sie die Möglichkeit gegen die besten Tennisspieler der Welt anzutreten und ihre Fähigkeiten zu beweisen ! Machen Sie mit bei den beruhmten Grand-Slam Tumieren in Australien, Paris, Wimbledon und New-York. Betreten Sie den Center Court und bereiten Sie sich vor, Ihr bestes Tennis zu spielen.



Nutzen Sie eins der sechs Trainingspro-gramme, um sich warm zu spielen Schlagen Sie wie ein Profi alte Bälle zurück und zeigen Sie alles, was Sie können; Aufschlag, Vorhand, Ruckhand, Vortey "Ver-gessen Sie nicht, ans Netz zu gehen!

MEET .

Wenn Sie Ihre Gegner geschiagen haber, ken-nen auch Sie das Glücksgefühl des Sie-gers, denn jetzt sind Sie Weg zur dem

#### COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Chase HQ	Ocean
2.	Betmen	Осеал
3.	Ghostbusters II	Activision
4.	Paperboy	Encore
5.	Operation Thunderboit	Осеал
6.	Robocop	Ocean
7.	Turbo Outrun	US Gold
₿.	The Untouchables	Ocean
9.	Hard Drivin'	Domark
10.	Double Dragon II	Melbourne House



#### COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
1.	Hero's Quest	Sierra On-Line
2.	M1 Tank Piatoon	Microprose
3.	Sim City	Maxis
4.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5.	Pipe Dream	Lucasfilm Games
6.	Carmen Sandiego	Time Broderbund
7.	A-10 Tank Killer	Dynamix
8.	Harpoon	Three-Sixty
9.	Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
10.	Flight Simulator 4.0	Microsoft



#### VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dragonball 3	N ntendo	Sandai
2.	Tetris	Gameboy	Nintendo
3.	SD Gundam	Nintendo	Bandai
4.	Castlevania	Gameboy	Konami
5.	Twin Bee 3	Nintendo	Копати
6.	Mah-Jong	PC-Engine	Face
7.	Golf	Gameboy	Nintendo
8.	Tetris	Nintendo	PPS
9.	Racermini 4WD	Nintendo	Konami
10.	Ultra Baseball	Nintendo	Culture Brain



#### VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Gameboy mit Tetris	Gameboy	Nintendo
2.	Tetria	Nintendo	N ntendo
3.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
4.	Strider	Nintendo	Capcom
5.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradly
6.	Tecmo Bowl	Nintendo	Тесто
7.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
8.	Super Mario Land	Gameboy	Nintendo
9.	The Adventure of Link	Nintendo	Nintendo
10.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo

#### (1)**Populous** Indiana Jones and the last Crusad (2)**Dungeon Master** Sim City (7)F16 Falcon (6)(5)Kick Off (3)Zak McKracken Rock'n Roll (8)Xènon II (6)10. **Pirates** (10)Elite 12. **Grand Prix Circuit** (13)13. Microprose Soccer (4) 14. It came from the Dessert (17)Oil Imperium

Last Ninja II

North & South

Bundesliga Manager Their finest Hour

Leisure Suit Larry III

SER

eden Monat stimmen die POWER PLAY-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben (dafür gibt's ein extra Feld auf der Mitmachkarte).

16.

18.

(15)

Klaus Schneider aus Speyer gewinnt die PC-Engine Je ein Spiel gehl an Ralf Brüffer Ochtrup, Bastian Büssemaker, Königswinter, Andreas Ochs, Weisel: Christian Rotzetter CH-Freiburg, Hans Simmet, Pelting; Oliver Urich, Mülheim

Die Gewinner



Der Hauptgewinn: ein Zweit-Dautwerk

Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal je nach Wunsch ein Zweitlaufwerk (Amiga/Atari ST) oder eine Action Replay Cartridge (C 64) oder ein Mausset (MS-DOS), das uns freundlicherweise vom Joystick-Versand in Hamburg zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg





#### Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER	
1 Super Monaco Grand Prix		Sega	
2	Tetris	Sega	
3.	Winning Run	Namco	
4.	Quartz	Konami	
5.	5CI	Taito	

#### Spielautomaten (USA)

TITEL		HERSTELLER	
1.	Klax	Alari Games	
2.	Gang Wars	SNK	
3.	Golden Axe	Sega	
4.	Escape from the Planet of the Robot Monsters	Atari Games	
5.	Winning Run	Namco	

#### Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Pang	TAD
2.	World Cup '90	Tecmo
3.	Line of Fire	Sega
4.	Shadow Dancer	Sega
5.	Klax	Atari Games

#### LESER-HITS LESER-HITS LESER

#### **Amiga**

- 1. Populous
- 2. Indiana Jones Adv.
- 3. Sim City
- 4. Rock'n Roll 5. Xenon H

#### Atari ST

LESER-HITS

LESER-HITS

1. Indiana Jones Adv.

LESER-HITS LESER-HITS LESER-HITS

LESER-HITS

LESER-HITS LESER-HITS LESER-HITS LESER-HITS

- 2. Populous
- 3. Dungeon Master
- 4. Kick Off
- 5. Elite

#### C 64

#### 1. Zak McKracken

- 2. Pirates
- 3. Microprose Soccer
- 4. Grand Prix Circuit
- 5. Oil Imperium

#### MS-DOS

- 1. Indiana Jones Adv.
- 2. Populous
- 3. Larry III
- 4. Larry If
- 5. Maniac Mansion

#### **PC-Engine**

- 1. Mr. Heli
- 2. Son Son II
- 3. Dragon Spirit
- 4. Gunhed
- 5. Nectaris

#### Mega Drive

- 1. Super Shinobi
- 2. Super Hang-On
- 3. Ghosts'n Ghouls
- 4. World Cup Soccer
- 5. Rambo III

#### Sega Master

- 1. Phantasy Star
- 2. Wonderboy III
- 3. Golvellius
- 4. R-Type
- 5. Shinobi

#### Nintendo

- 1. Zelda II
- 2. Super Mario Bros. 2
- 3. Life Force
- 4. The Goonies II 5. Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER

Bob Malin ist der SSI-Beauftragte von US Gold in England und ein eingefleischter Strategiespiel-Fan

Pool of Radiance

War in Russia

Balance of Power

Breakthrough/Ardennes

Wor of the Lance

## MORAIM

o Nunchakus klirren und harte Kämpfer stöhnen, ist Electronic Arts' Kampfsport-Simulation "Budokan" nicht weit. In vier Disziplinen (Bo, Kendo, Nunchaku und Karate) tretet Ihr gegen den Computer oder einen Freund an Zum Anlaß der taufrischen Amiga-Version findet der Budokan-Europawettbewerb statt, an dem vier Länder teilnehmen. Den deutschen Teilnehmer werden wir im großen POWER PLAY-Turnier ermitteln: Drei gute Budokan-Spieler werden in unsere Redaktion eingeladen und dort in allen vier Disziplinen gegeneinander antreten. Wer die meisten Duelle gewinnt, fliegt zum Europa-Finale nach London. Schafft unser deutscher Teilnehmer auch hier den Sieg, winkt ihm der absolute Spit-zenpreis: eine Woche Japan für zwei Personen, ein Besuch des "echten" Budokan inbegriffen. Der Sieger der Deutschland-Ausscheidung gewinnt

außerdem alle für seinen Computer erhältlichen Electronic-Arts-Programme Dazu gibt's stapelweise Spiele und T-Shirts als Trostpreise.

Alle Budokan-Cracks, die bei der deutschen Endausscheidung mitspielen wollen. mussen uns eine Postkarte schreiben, auf der folgende Frage beantwortet sein muß: Wie heißt der 10. Computergegner bei Budokan? Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die drei Teilnehmer ermittelt. Einsendeschluß ist am 15. Mai 1990, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die deutsche Endausscheidung wird auf einem Amiga ausgespielt. Schickt Eure Karten bitte an.

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Budokan Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar



tüchtig üben

Die Deutsche Meisterschaft steigt in unserer Redaktion, das Europa-Play-Off in London und der Sieger ffiegt sogar nach Japan





#### AVATARS ABENTEUER, 6, TEIL

## Ultima VI The False Prophet

Bei dem Namen men gestandene Rollenspieler feuchte Augen und nasse Hände. Diese Rollenspielerihe gehört zu den langlebigsten (immerhin selt zehn Jahren) und erfolgreichsten in der Computerspielewelt. Jetzt ist der 6. Teil des Spiele-Epos von Programmierer Richard Gariott alias Lord British vollendet.

Die sog. Gragoyles haben die heiligen Schreine der verschiedenen Tugenden erobert und halten diese besetzt. Warum sie das getan haben und warum sie so sauer sind, weiß kein Mensch genau.

Eure Aufgabe ist es nun herauszufinden, woher die Gargoyles kommen, was sie vorhaben und sie von ihrem Treiben abzuhalten. Kurzum — Ihr müßt mal wieder Britannia vor dem sicheren Untergang retten. Nebenher erteilen Euch andere Einwohner des Landes aber noch zusätzliche kleine Aufträge. So könnt ihr, (müßt aber nicht) z.B. für einen Koch ein Drachenei besorgen, damit er sich daraus ein kräftigendes Süppchen kochen kann.

Ultima wäre nicht Ultima, wenn nicht auch im 6. Teil eine Philosophie stecken würde. Ging es in Ultima IV um Tugendhaftigkeit und in Ultima V um die falsche Auslegung dieser Tugenden, hat auch Ultima VI eine ziemlich einleuchtende Moral (das wird einem aber erst ziemlich spät bewußt). Primär geht's nämlich nicht ums stumpfe Monsterplätten, wie in so vielen anderen Rollenspielen, vielmehr warten in Ultima VI eine Menge unerwarteter Uberraschungen und Wendungen. Es sei schon jetzt verraten, daß die Gargoyles nicht unbedingt die Monster sind. für die wir sie halten.

Der 6. Teil der Ultima-Serie wartet gleich mit einem ganzen Sack von Neuerungen gegenüber den alten Ultimas auf. Kein Wunder, wurde doch dieser Teil, im Gegensatz zu den anderen Spielen, nicht auf einem 8-Bit-Computer, sondern auf einem 16-Bit-PC entwickelt.

An der Spielumgebung hat sich nur wenig geändert. Die Schreine der acht Tugenden sınd noch da - nur leider in der Hand der Gargoyles. Alle Stadte, Dörfer und andere Einrichtungen findet der Ultima-Veteran am alten Platz. Der große Hohlraum unter Britannia, die Unterwelt und die Dungeons sind auch noch an der gleichen Stelle zu finden. Brandneu ist die Benutzerführung, die Grafik und der Sound. Bei der Grafik, den Spielelementen und der Umwelt Britannias kommt so richtig die Detailbesessenheit von Programmierer Richard Gariott zu Tage. Ultima VI ist schon kein "Spiel" mehr, sondern eher eine lebensnahe Simulation einer mittelalterlichen Kultur. Alle Einwohner der acht Hauptstädte und der Dörfer gehen einer Arbeit nach, liegen nachts Im Bett, feiern Gelage, gehen auf die Jagd und prügeln sich mit Monstern. Während Ihr das Land durchstreift, geht das "Leben" im restlichen Teil Britannias quasi weiter. So trefft Ihr zur Mittagsstunde die anderen Spielfiguren in der Regel beim Essen an, am Tage bei der Arbeit, abends in der Kneipe und nachts im Bett. Bauern pflügen auf dem Feld. Winzer versorgen ihre Rebstöcke. Schlachter zerlegen Kühe, Mit edem dieser Leute könnt Ihr Euch unterhalten, nach Informationen fragen, eventuell etwas kaufen oder verkaufen. Einige sind bereit, in Eure Truppe einzusteigen. Da passen aber nur acht Leute rein, also müßt ihr ganz genau überlegen, wer mitmischen darf und wer nicht Allerdings könnt Ihr Charaktere auch wieder aus der Party rauswerfen.

Das Reden mit Personen wurde gegenüber Ultima IV





Ein finsterer Dungeoneingang und ein Segelboot (MS-DOS/VGA)



Lord British in Nôten: was machen die Gargoyles in Britannia?



in der Unterweit ist ganz schön was los (MS-DOS/VGA)

Verabschiedet Euch von grober Blockgrafik, Ruckel-Scrolling und verwirrender Tastaturbelegung: In Ultima ist ein neues Zeitalter angebrochen Ultima VI ist nicht nur vorbildlich einfach zu bedienen, sondern läßt dem Spieler dank intelligenter Steue-

rung noch mehr Handlungsfreiheit. Umwerfend ist die Detailbesessenheit, mit der die Programmierer ans Werk gegangen sind. Auch wenn man Ultima VI für Wochen und Tage spielt, ent-



deckt man immer etwas Nettes. Vorbildlich ist auch die spannende Geschichte, die etwa in der Mitte des Spiels eine überraschende Wende macht. Andere Rollenspiele kommen mit Schwarzweiß-Malerei aus; Ultima ist viel nuancierter Und hier

liegt die große Stärke des Spiels-Die Story ist einfach klasse. Man rutscht beim Spielen derart in die "Parallelwelt" des Computers, daß man aufpassen muß, nicht völlig darin zu versinken.

#### POWER TESTS

#### COMPUTERSPIELE













Die traumhaft schöne Intro-Sequenz — und sogar die Zigeunerin ist immer noch in shrem Wagen (MS-DOS/VGA)

und V noch mal tüchtig erweitert. So kann es jetzt passieren, daß Leute Euch Witze erzählen, Frauen mit Euch flirten und Sänger sich nicht von einer Gesangsprobe abhalten lassen. Neu ist eine abschaltbare Hilfsfunktion für Einsteiger. Alle Schlüsselwörter, auf die die Spielfiguren reagieren, werden jetzt in einer speziellen Farbe angezeigt. Das erleichtert die Kommunikation mit den Charakteren doch ungemein. Die Grafik ist immer noch un-

verkennbar "Ultıma-like". Alles was zu sehen ist, seht Ihr aus einer Art leicht "schrägen" Vogelperspektive. Im Gegensatz zu den alten Ultimas sind jetzt auch die Dungeons in Vogelperspektive zu sehen. Dafür wurde der Detailreichtum deutlich erhöht. Ein Baum sieht z B. nun wie ein Baum aus und nicht wie eine Pixelwucherung. Ein Kaninchen ist deutlich von einer Kuh oder einem Hund zu unterscheiden. Am besten kommen die Details

und die Farbenpracht allerdings unter einer VGA-Grafikkarte zur Geltung. Bei EGA, CGA und Hercules sind leichte Abstriche zu machen, aber selbst unter CGA, EGA und Hercules ist die Grafik erstaunlich gut.

In Ultima IV und V waren Dungeons, Dörfer und Städte auf der Landkarte immer als kleine Icons zu sehen. Sobald man einen solchen Ort betreten wollte, wurde die Grafik umgeschaltet und quasi herangezoomt. Das gibt es bei Ultima VI gar nicht mehr. Jetzt ist alles eine homogene Fläche: d.h. daß das Spielfeld merkbar größer geworden ist. Neben der verbesserten Grafik wurde auch die Benutzerführung ordentlich aufpoliert. Gab's bei Ultima V noch über 20 verschiedene Tastaturkommandos, reichen bei Ultima VI zehn Icons aus, um sich durchs Spiel zu schlagen. Fast alles kann per Mausklick erledigt werden, nur das Eintippen bei

#### COMPUTERSPIELE



Zaubersprüche in Massen



Das Gepäck einer Spielfigur



Die Party unterwegs im Lande Britannia (MS-DOS/VGA)



Einer der Schreine ist von Gargoyles besetzt (MS-DOS/VGA)

Gesprächen mit anderen Spielfiguren und fürs Speichern ist geblieben. Ebenso simpel ist das Hantieren mit den Charakteren geworden: Für jedes Mitglied der Truppe gibt es per Mausdruck ein extra Bild, auf dem die Gegenstände zu sehen sind, die der Charakter mit sich rumschleppt. Eine kleine gezeichnete Figur zeigt einem auf den ersten Blick. was für eine Rüstung, Stiefel, Waffen und Mützen der Charakter an hat. Apropos Charakter: In Ultima VI haben die Mitglieder Eurer Truppe ein Eigenleben. Sie mischen sich ungefragt in Verkaufsverhandlungen ein, geben Kommentare zum Geschehen ab und sind auch sonst nicht auf den Mund gefallen. Man kann sich sogar von den eigenen Party-Mitgliedern Tips geben lassen. Im Gegensatz zu vielen anderen Roilenspielen, könnt Ihr in Ultima VI nur einen einzigen Charakter selber basteln. Älle anderen Charaktere müßt Ihr unterwegs auflesen, sofern Sie sich Euch anschließen wollen.

Selbst das Magiesystem wurde extrem vereinfacht.

Mußte man in den alten Ultima-Programmen noch selbst die entsprechenden Zutaten zusammenmischen und per Tastatur einen von rund 40 Zaubersprüchen aussuchen, geht es jetzt viel einfacher. Ihr findet (oder kauft) unterwegs einige Zauberbücher. Ohne diese ist der Magier völlig hilflos. In einem solchen Zauberbuch stehen allerdings nicht unbedingt alle Zaubersprüche drin, die es gibt. Wenn Ihr entsprechende Zutaten für die Sprüche dabei habt, errechnet der Computer genau wieviel der Sprüche Ihr mit Euren Zutaten sprechen könnt. Benutzt Euer Zauberer einen Spruch, wird entsprechend die Zahl der übrigen Sprüche geändert - einfacher geht's nicht. Ihr könnt entweder per Mausklick den Spruch aussuchen, den Ihr benutzen wollt, oder wie gehabt über die Tastatur abrufen.

Ein Extra-Bonbon ist der neue Sound. PC-Besitzer, die eine handelsübliche Soundkarte (AdLib, Soundblaster, Roland MT32) in ihrem PC haben, dürfen sich die Hände reiben. Die verschiedenen Musikstücke, die während des Spiels erklingen, sind allerfeinst komponiert und untermalen das stimmungsvolle Spielvergnügen. Wer keine Soundkarte in seinem PC hat, muß auf Musik kompiett verzichten. Nur das

Plätschern der Springbrunnen, das Ticken von Ühren und andere Geräusche kommen aus dem eingebauten PC-Piepser.

Um Ultima VI anständig spielen zu können, solltet Ihr übrigens auf Eurer Festplatte schon mal Platz machen, runde 4 MByte an freiem Raum braucht dieses Spiel schon. Mit Festplatte halten sich auch die recht häufigen Nachlade-Vorgänge im zeitlich erträglichen Rahmen. Natürlich dürfen alle Veteranen, die schon Ultima IV oder V gespielt haben, ihren Spiel-Charakter übertragen.

In der Verpackung von Ultima VI wird neben dem umfangreichen Handbuch wieder eine Stoffkarte von Britannia und ein schwarzer Stein liegen. Dieser Stein verändert unter speziellen Lichtbedingungen seine Farbe. mh

So schän können Rollenspiele sein: Richard Gariott hat mit Ultima VI ein wahres Feuerwerk an Detailreichtum, Spielwitz, Atmosphäre und Ideen abgebrannt, Alleine der Vorspannhat es in sich. In bester Kinofilm-Manier wird man auf das

Spiel eingestimmt. Ich mochte Ultima-Serie eigentlich schon immer gern. Geht es in erster Linie doch nicht ums einfache Charakterbeförderungs-Spiel, sondern um die Geschichte, die in diesen Spreten steckt. Viele der Details im Programm sind zwar nicht lebenswichtig, aber sie erhöhen die Atmosphäre und tragen erheblich zum Spielspaß bei. Oder kennen Sie ein Rollenspiel, in dem man ein Buch aufschlagen kann, in dem Limmericks stehen oder in dem es fast ein Dutzend Weinsorten gibt?

Während die bisherigen Teile von Ultima noch durch eine recht magere Grafik auffielen, kann man das von Ultima VI nun ganz

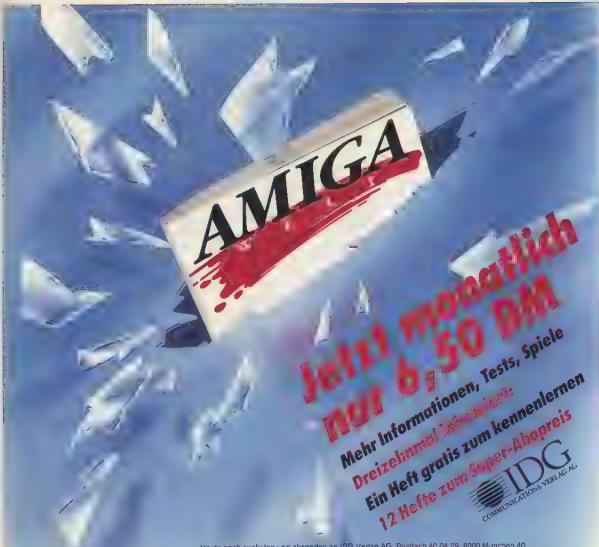
Super? und sage fast Gras da fil in de kerei in off viele gebe

und gar nicht mehr sagen Hierkannman fast die einzelnen Grashalme zählen, da findet man Löcher in dem Käse der Molkerei, sieht Holzwolle in offenen Kisten und vieles mehr. Zugegeben, diese Pixel-Pracht setzt eine VGA-Grafikkarte vor-

aus, aber auch unter EGA, CGA und Hercutes ist die Detailvelfalt erstaunlich hoch. Ein extradickes Lob geht an die Musiker, die die tollen Stücke komponiert haben. Ultima VI ohne eine Soundkarte zu spielen, ist schon fast eine Sünde

Ein kleines Manko gibt's allerdings. Leute, die bis heute weder Ultima IV oder V gesehen oder gespielt haben, tun sich am Anfang etwas schwerer als alte Avatar-Veteranen. Allerdings werden auch Neulinge dank guter Benutzerführung, stilvollem Handbuch und den schnuckeligen Packungsbeilagen ziemlich schnell den Einstieg in die Welt Britannias finden.





Heute noch ausfullen und absenden an iDG Verlag AG. Postfach 40.04.29. 8000 Munchen 40.

#### COUPON

Ja, ich will die neue AMIGA WELT kennenlernen. Bitte schicken Sie mir ein Heft kostenlos zu. Wenn mir Ihr Probeheft gefällt, brauche ich nichts weiter zu tun und bekomme die folgenden Ausgaben zum Jahresabopreis von DM 68,-(Schüler/Studenten DM 58,--- gegen Nachweis) statt DM 78,- (Einzelpreis DM 6,50 x 12) monatlich frei Haus Möchte ich die AMIGA WELT nicht weiter beziehen, genügt eine schriftliche Mitteilung innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt des Probeheftes an:

IDG Communications Verlag AG, Postfach 40 04 29, 8000 München 40. Datum ...

		 - 4 4		
_	ewünsd		JIMO CWI	o/co:

Gewünsch	te Zahlungsweise:	
Bargeldies d	lurch Bankeinzug Die Bankeinzugs	ermächtigung erlischt mit der Kündigung des Abonnements
BLZ	KtoNr	Name/OrtderBank
Gegen Rech	nung zahlbar sofort nach Erhalt (B	itte keine Vorauszahlung leisten — Rechnung abwarten)
Datum	Unterschrift Unterschrift	
Geschäfts	adresse 🗇 Privatadresse	
		<u></u>
Name, Vornan	ne	
Firma (nur wer	nn Lieteranschrift)	
Straße, Hausn	r Postfach	
Widerruf: Diese Vereinb D-8000 Münch	arung kannich innerhalb von eine	er Woche bei IDG Verlag AG, Postfach 40 04 29. der Frist genügt die rechtze tige Absendung des Widerrufs

Unterschrift.

#### **ALIEN-ATTACKE**

## Xenomorp

n dem komplett deutschen Action-Adventure "Xeno-"Xenomorph" spielt Ihr einen forschen Raumschiffkapitän, der sich im gerühsamen Kältetiefschlaf an Bord eines alten klapperiden Frachtraumschiffes befindet. Ihr habt Fracht für eine ferne Minenkolonie an Bord.

Leider weigert sich die Kolonie beharrlich, auf irgendwelche Kontaktversuche zu antworten. Also packt Ihr alle lebenswichtigen Dinge ein (La-Munition, Raumanzug, Thunfischkonserven und Kaffee) und schaut in der Kolonie nach dem Rechten Schon bald stellt Ihr fest, daß die Minenar-

beiter ein bißchen zu tief gebuddelt haben. Sie haben etwas äußerst Unangenehmes (und Gefräßiges) ans Tageslicht befördert.

Durch rund 25 labyrinth-artige Levels der Minenstation müßt Ihr Euch schlagen, um herauszufinden, was genau passiert ist. Die Grafik und die Benutzerführung (komplette Steuerung per Maus) erinnert an den Rollenspielklassiker "Dungeon Master". Alle Gange der Kolonie sind in feinster 3D-Grafik; fiese Monster, Items und Türen sind schon auf geraume Entfernung zu sehen. Je nach Level wechselt auch



Eine Leiter voraus: Was mag uns in dem unteren Stockwerk erwarten (Amiga)?

Genre: Action-Adventure/Rollenspiel Hersteller: Interceptor, Zirka-Preis: 90 Mark

Grafik: 73%

C 64

nicht geplant

POWER-WERTUNG: 74%

Sound: 62%

ATARI ST Grafik: 73 % Sound: 62%

**POWER-WERTUNG: 74%** 

**MS-DOS** 

in Verbereitung

Freunde von handfesten SF-Storys mit einem tüchtigen Gruseleinschlag à la "Aliens" werden "Xenomorph" lieben. Der Science-

fiction-Enthusiast findet alles wieder, was zum anständigen Raumfahrerleben dazugehört. Zischende Schotts, Computer.

dicke Laser, schleimige Aliens und verwinkelte Gänge. Sogar unterschiedliche Atmosphären innerhalb der Minenkolonie sind nicht vergessen worden. Wohl dem, der hier einen Raumanzug dabei hat. Die hübsche Grafik (besonders die verschiedenen Ebenen sind toll) wird durch stimmungsvollen Digi-Sound unterstutzt und trägt ebenso wie die



vorbildliche Benutzerführung erheblich zum Spielvergnügen bei. Mich hat das tolle Flair von Xenomorph ganz schön in seinen Bann geschlagen. Es gibt aber auch ein bißchen was zu meckern: Das Handbuch ist komplett Deutsch, läßt einen

aber über eine ganze Reihe von Spielelementen im unklaren Ein wenig mehr Informationen wären nicht schlecht gewesen. Zum anderen gefällt es mir nicht ganz so gut, daß man mit einer Standardfrour auskommen muß, die nicht befördert werden kann wie in einem richtigen Rollenspiel, Ansonsten ist Xenomorph vorbehaltlos zu empfehlen.

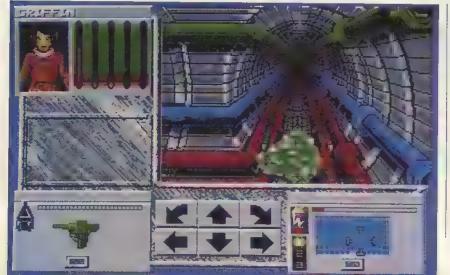
Der erste Gedanke, der mir durch den war: Kopf schoß, "Dungeon Master" Die Grafik gefällt mir wesentlich besser als beim Vorbild. Allerdings haben die Xenomorph-Programmierer auch zwei Disketten zur Verfügung. Nach kurzem Spielen

entpuppte sich das Weltraum-Epos als nicht ganz so ausgeklügelt. Was nicht heißen soll, daß man hier wenig zu tun hätte: Karten zeichnen z.B. ist hier



Pflicht. Die einzelnen Ebenen der Minenkolonie sind zu groß und verwinkelt, als daß man immer den Überblick bewahren könnte. Auch sonst gibt es viel zu sehen, Gegenslände auszuprobieren und eine Menge zum Grusein, wenn man einige Monster

mal genau betrachtet. Ein sehr interessantes Action-Adventure. an dem man eine ganze Weile zu knabbern hat, und das noch so manche Überraschung bringt.



die Grafik, so sieht z.B. der Versorgungslevel mit seinen Röhren komplett anders aus als die Minenebene, Farbige Balken geben Euch auf einen Blick Auskunft über die Gesundheit. Ausdauer, Hunger, Durst und den Grad der radioaktiven Verseuchung Eurer Spielfigur. In einem dicken Rucksack könnt Ihr unterwegs gefundene Items unterbringen. Anstelle der fantasyüblichen Gegenstände gibt's jetzt Laser, Granaten, Batterien, Disketten, Hamburger, Drucklufttüren, Raumanzüge, Bewegungsmelder und Medikamente.

■ Ein schleimiges Allen schleimt sich durch den Röhrenlevel (Amiga)

## Gesucht: "Der Hacker des Jahres. Achtung Interior Wilder der West Datenbank forder Dire Gewinnshängen Straffrecheit um Fall garantiert werden

## Crack the West!

0 21 59-8 10 08

#### **LAHME LEGENDE**

### Knights of Legend

Bei "Knights of Legend" steuert Ihr eine Party mit sechs Charakteren durch das Fantasy-Land Ashtalaera. Ein Poster mit einer Landkarte, das gut zur Orientierung gebraucht werden kann, liegt der Pakkung bei. Bei der Charakterwahl könnt Ihr Euch zwischen vier Rassen und etwa zwei Dutzend Berufen entscheiden. Davon hängen nicht nur die Charakterwerte ab, sondern auch die Waffe, mit der eine Spielfigur ausgestattet wird.

Euer Rollenspiel-Dasein beginnt in einem Gasthaus mitten ın einer Stadt. Hier könnt Ihr ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen und ausgiebig mit den Stadtbewohnern plaudern. Durch Nachfragen kommt man an wichtige Informationen und "Quests". Löst man eine dieser Missionen, wird man reichlich belohnt: Neben Erfahrungspunkten und Gold winkt eine schmucke Medaille. Je mehr Medaillen Eure Charaktere sammeln, desto besser

wird allmählich der Rang, den sie belegen. Der Hersteller kündigt bereits Zusatzdisketfen mit neuen Landschaften an, in denen Euer Heldenhaufen frische Monster vertrimmen und neue Abenteuer bestehen wird.

Das Spiel steckt voller drolliger Details. Ihr könnt z.B. das Bildchen, das Euren Charakter repräsentiert, verändern. Es gibt eine Art Zauberspruch-Construction-Set, in dem Magier individuelle Spells komponieren und benennen können (einen Spruch, durch den Orcs Intelligenz verlieren, könnt Ihr z.B. "Orc-Blödel" nennen). Die Kämpfe gegen Monster sind sehr detailliert und langwierig In den taktischen Gefechten kann man jeden Charakter individuell auf dem Spielfeld herumschieben. Und damit kein PC-Besitzer vom munteren Treiben ausgeschlossen wird, nutzt die MS-DOS-Version die drei Grafikkarten Hercules, CGA und EGA aus.

Knights of Legend sieht auf den ersten Blick toll aus und es stecken einige gute Ideen in dem Programm. Aber die Steuerung der Heldentruppe ist trotz Icons und Mausbedienung eine elende Qualerei. Das Kampfsystem ist zwar ganz

niedlich gemacht, aber wenn man zum 97. Mal fast eine halbe Stunde braucht, nur um zwei Orks zu verprügeln, dann nervt das ganz heftig. Verdammt ärgerlich ist auch die Tatsache, daß die Helden wohl per Zufall von den verschiedensten Monstern

angegriffen werden: So kann es passieren, daß eine Neulingstruppe von einer Horde mordlustiger, superstarker Riesen einfach niedergewalzt wird Ein Lichtblick ist das Magiesystem: Die Idee, da8 man seine Zaubersprüche selbst umbasteln und sogar

mit einem Namen versehen kann, ist genial. Aber das ist auch das einzig Gute an Knights of Legends. Selbst Rollenspielprofis werden den Programmierern "Meisterwerks" elnen dicken Troll auf den Leib hetzen wollen

C 64

Grafik 37 %

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MIGA

in Vorbereitung

POWER-WERTUNG: 17%

ATARIST nicht geplant

Sound: 3%

MS-DOS Grafik: 64% Sound: 7%

POWER-WERTUNG: 46%

Das stramme Handbuch (140 Seiten) läßt einem zunächst das Wasser im Munde zusammenlaufen. Doch trotz vieler spielerischer Feinheiten ist Knights of Legend eine recht müde Angelegenheit. Der hohe Schwierigkeitsgrad, gepaart mit dem über-

trieben langatmigen Kampfsystem dämpft die Spannung, Das ist allenfalls ein Fall für Rollen- aber auch recht müde geraten



spiel-Experten. Von der C 64-Version sollte man auf alle Fälle die Finger lassen: Was hier an Disketten-Gewechsel und Nachlade-Pausen zusammenkommt,

schlägt alle Negativrekorde. Die PC-Version spielt sich da schon um einiges

besser (Installation auf Festplatte dringend vorausgesetzt), ist



Ein Blick auf die Charakter-Werte (MS-DOS/EGA)



Detailliert geht's dem Knubbelmonster an den Kragen (MS-DDS/EGA)



Die meisten Gebäude in den Städten könnt ihr betreten (C 64)

#### COMPUTERSPIELE



Auf Kristallsuche in einem der vier Tsimit-Bereiche (Amiga)



40 Meilen Luftlinie zum nächsten Informanten (MS-DOS/VGA)

#### TAKTIK-ACTION-HANDELS-SPIEL

## Knights of the

ie Adreni-Familie gehört zum Haresh, einem Bund verschiedener Zünfte, die auf die Produktion bestimmter Güter spezialisiert sind. Der Haresh wiederum ist Bestandteil der Zivilisation von Orodrid. Das Leben hier wäre ganz schön öde, wenn es nicht ein aufregendes Ziel für jeden strebsamen Bürger gäbe: Ein Kristall-Ei zu besitzen und damit in den Rat der angesehensten Orodrianer aufgenommen zu werden. Um das

ehrenwerte Ziel zu erreichen, müßt Ihr fünf "Spiele im Spiel" meistern, die man in einer beliebigen Reihenfolge üben kann. Im Haresh kummert Ihr Euch um Eure kaufmännischen Aktivitäten, Deketa und Bosu sind zwei Denkspiele und bei Proda können Kristalle in Extraleben verwandelt werden. Kristalle findet Ihr im Tsimit. Dieser unterirdische Tempel wird von Monstern bevölkert, die man sich mit Energiebällen vom Leibe hält. hl

Nach dem Motto "Alle Spiele sind schon da" bieten die einzelnen Programmteile eigentlich für jeden etwas. Die ungewähnliche Aufmachung (zum Teil recht schnieke HAM-Grafik und ein glänzender Stereo-Soundtrack) macht

einen einladenden Eindruck, ten, aber das spielerische Kon-

Eine ganze Weile seid Ihr damit beschäftigt, die einzelnen mat anspielen.

Sub-Spiele zu erforschen. Hat man sie gemeistert, stehen die Tsımıt-Expeditionen im Mittelpunkt Einmaldurchgespielt, verliert das Programm merklich an Reiz. Angesichts des saftigen Preises wird langfristig etwas wenig gebo-

zept ist interessant; also ruhig

Genre: Strategie Hersteller: U.S.Gold, Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 68% Sound: 76%

Grafik: 67% POWER-WERTUNG: 68%

C 64

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

MS-DOS

nicht geplant

#### DETEKTIV AUF ACHSE

er Sturz von der Brücke war zwar spektakulär, doch der Aufprall ist dem Forscher Carl Linsky schlecht bekommen (Das Begräbnis ist morgen um 11:00). "Selbstmord", sagt die Polizei. "Mord", sagt seine Tochter Da die kurvenreiche Tochter die Spesenrechnung zahlt, glauben Sie ihr. Sie heißen Tex Murphy, sind Detektiv, wohnen in San Francisco und haben soeben das Kalenderblatt des 20. März 2033 abgerupft. Wie's sich fürs 21ste Jahrhundert gehört, sind Sie ordentlich mit High-Tech ausgestattet. Allein Ihre

Karre ist eine Schau: Man fliegt (!) entweder von Hand oder mit Autopiloten zum Ort. Selbstvernächsten ständlich ist neben einem Fax-Gerät ein Video-Phone eingebaut, auf dem das Konterfei der Sekretärin Vanessa erscheint. Sie gibt Tips und sucht Adressen für Sie heraus. An manchen Orten können Sie die Umgebung genau untersuchen oder mit Informanten plauschen. Neben dem kniffligen Fall müssen Sie auch manche Action-Szenen meistern; hier wird lediglich Geschick abge-

Man stelle sich einen Krimi vor, in dem der Detektiv in sein Auto steigt, den Wagen startet und fährt. Und fährt. Und fährt In Echtzeit. Und wenn er nicht angekommen ist, hångt er noch heute auf der Autobahn Das ist das

Problem der "Mean Streets". Trotz "Warp" dauern die Gleit-Auto-Szenen viel zu lange Das



Spiel ist recht interessant, auch wenn man schon originel-Geschichten gesehen hat. Ein Lob den Grafikern. die einen guten Digitizer hatten, Lob dem "Real Sound"-Feature, das den PC-Piepser vergessen läßt; Schimpf

und Schande über die Spieldesigner, die fest geschlafen haben Nur für Krimifans.

Genre: Adventure Hersteller: Access, Zirka-Preis: 100 Mark

ATARI ST

nicht geplant

C 64 nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

MS-DOS Grafik: 69 % Sound: 76%

POWER-WERTUNG: 53%



Dumpfes Terroristen-Killen für Unerschütterliche (C 64)

#### NORDSEE IST MORDSEE

erroristen halten eine chen. Hinter ihnen verbirgt Bohrinsel in der rauhen Nordsee besetzt In ihren Fängen befinden sich sechs Geiseln. Geht die Regierung bis Mitternacht nicht auf die Forderung der Gangster ein, wollen sie die teure Bohrinsel in die Luft sprengen. In einem Anfall von Risikofreude wird beschlossen, einen Einzelkämpfer zu der Befreiung der Geiseln einzusetzen.

Ihr steuert den einsamen Helden von Plattform zu Plattform, Durch das Benutzen von Aufzügen, Leitern und Treppen mußt Ihr versuchen, alle Türen zu errei-

sich eine Gersel, eine bessere Waffe, Munition oder im schlimmsten Fall gar nichts. Die Kanone muß gegen die bősen Terroristen eingesetzt werden, welche ab und zu mit wehendem Kopftuch auftauchen und eine Maschinenpistole zucken. Rote Pixel spritzen über die Mattscheibe. wenn Euch eine Salve erwischt. Tratz dieser blutrünstigen Zwischeneinlagen hält sich die Action in Grenzen. In erster Linie kommt's drauf an, sich in dem Gewirr von Gängen und Treppen zurechtzufinden.

Einen treffenderen Namen hätte man dem Spiel nicht geben können Dieses "Inferno" setzt negative Maßstäbe am laufenden Band Die Story ist abgedroschen, die Grafik laienhaft, der Spielablauf einschläfernd und die

Effekthaschere: peinlich (wohlnach dem Motto Wenn sich das Ganze schon zäh wie eine



gibt's wenigstens paar Liter Bildschirm-Blut). Die Programmierer haben auf jegliche Art von Punktezählung verzichtet, um selbst den härtesten High-Score-Jägern den Motivations-Zahn zu zie-

Ölpest spielt, dann

hen. Ein derart übles Spiel hätte nur in der 10-Mark-Preisklasse eine Daseinsberechtigung

Genre: Action Hersteller: Magic Bytes, Zirka-Preis: 30 bis 45 Mark

AMIGA 15% Grafik: 24% Sound: 61% POWER-WERTUNG: 15%

C 64 13% Grafik 26% Sound: 11%

POWER-WERTUNG: 13%

MS-DOS

nicht geplant

**ATARI ST** 

in Vorbereitung



Armer George: Sein Boß tobt, während die Aktien fallen (Amiga)

#### COMPUTER-COMIC

e Science-fiction-Sippe "The Jetson" ist eine ganz normale Familie des 3. Jahrtausends Papa George schuftet für Spacely, einen spätkapitalistischen i Chef oberster Mieslings-Klasse Zu Georges Familie gehoren Gemahlin Jane, Tochter Judy. Söhnchen Elroy und Astro, der sprechende Hund. Im Spiel zur Zeichentrick-Serie hat der Flug ins Buro eines montags morgens ein besonders schauderhaftes Ende: George Jetson läuft Gefahr, von Spacely gefeuert zu werden, wenn er nicht einen 'kleinen" Spezialauftrag für

ıhn erfüllt. Auf dem Planeten Robotopia drohen die Aktivitaten rebellischer Roboter die dortigen Geschäfte von Spacely zu vermiesen.

"The Jetsons" ist ein ein-fach zu bedienendes Abenteuerspiel, bei dem man lediglich auf Icons und Bilder zu klicken braucht, um andere Raume zu betreten und Gegenstände zu untersuchen oder zu benutzen. Bei Gesprachen mit anderen Spielfiguren hat man die Auswahl zwischen verschiedenen Antworten, die wiederum das Verhalten des Gesprächspartners beeinflussen.

Die kessen, zum Teil animierten Grafiken, eine witzige Story und spärliche, aber gute Sound-Effekte schaffen das rechte Trickfilm-Feeling, Das Spiel ist mächtig benutzerfreundlich: Ähnlich wie bei "Déjà Vu" klickt тал

komfortabel an Icons und Bildein bi8chen Beharrlichkeit und



gründlichem Herumsuchen (mit jedem reden, alle Gegenstände ausprobieren), spielt man das Programm recht schnell durch Das macht zwar Spaß, aber der hält nicht sonderlich lang vor. The Jetsons ist ein pulziges Adventure

im Comic-Stil für Einsteiger. elementen herum. Aber mit Erfahrenen Spielern wird's aber viel zu leicht gemacht.

Genre: Adventure

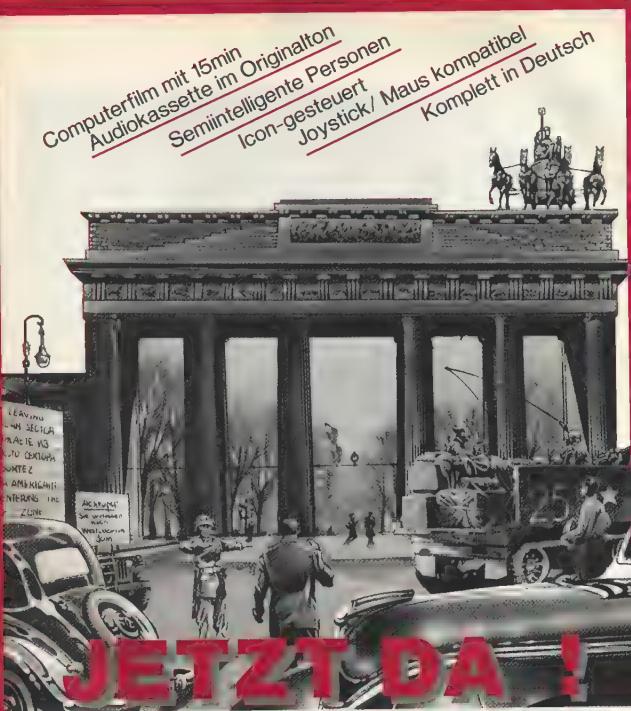
Hersteller: Microillusions, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 65%

Sound: 37% Grafik: 73% POWER-WERTUNG, 65 %

C 64 nicht geplant ATARI ST nicht geplant

MS-DOS nicht geplant







Berlin im Jahre 1948. Die ehemalige Hauptstadt liegt in Trummern. Die alliierte Luftbrucke ist die einzige Verbindung West Berlins zur freien Welt Über die Luftbrücke kommen Lebensmittel, Kohle und... eine Atombombe. Agenten wollen diese der Sowjetunion zuspielen.

"East vs. West: Berlin 1948" ist ein packendes Spiel mit völlig neuem Konzept: In Echtzeit laufen Sie durch die Straßen, befragen Zeugen, verfolgen Verdachtige und sammeln Informationen. Komplex und historisch korrekt, dabei spannend wie ein Thriller. Zusätzlich erwartet Sie ein 15-minütiger Computerfilm, mit Soundtrack auf Kassette

Natürlich ist die Anleitung und der Spieltext komplett in Deutsch.

Erhältlich für: Amiga, Atari ST, PC 3.5" /PC 5.25"





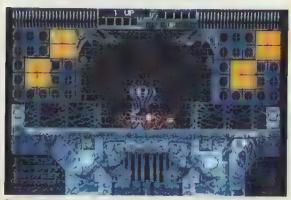
BERUN

#### PUZZLE-PHÄNOMEN

insam in seiner Burg, hoch oben auf einem Berg, sitzt ein weiser Mann. Dieser Kerl ist so weise wie der Papst, ein Zen-Mönch und ein alter indischer Swami in einer Person. Dieser Bursche, der die Weisheit scheinbar mit der Suppenkelle eingetrichtert bekommen hat, möchte einigen Leuten etwas von seiner Erleuchtung abgeben. Um in den Genuß dieses Privilegs zu kommen. muß man aber keine roten Klamotten tragen oder mit gelben Bademänteln bekleidet singend durch die Straßen ziehen. Vielmehr hat der Eremit einen Test entwickelt, den jeder, der nach der Weisheit strebt, erfüllen muß. Um dem großen Meister vorgestellt zu werden, müßt Ihr nur ausreichend Goldmünzen vorwei-



Du kleines Puzzleteilchen fein, gleich bist du mein (ST)



Eine dreiköplige Zwergenband spielt vorm Start heiße Rhythmen (ST)

Die Duelle mit Michael werde ich nicht so schnell vergessen - Brain Blaster bringt eben erst zu zweit richtig Spaß. Wenn man sich die strategisch wichtigen Teilchen vor der Nase wegschnappen kann, ist das Geschrei groß - herrlich kommuni-

Puzzielei unter Zeitdruck bringt einen der milden ("Wo Verzweiflung kommt das noch mal hin"?) zum erhebenden Erfolgserlebnis ("Geschafft!"). Viele Spiel-Varianten und eine sehr ausgefeilte. Grafik runden den gu-

Hände voll zu tun, denn die Big. Unbedingt einmal ansehen!

ten Eindruck ab. Nicht kativ. Auch allein hat man alle gerade "Tetris", aber sehr spa-

Es gibt sie Ja doch noch: die frischen Spiel-Idean. "Brain Blaster" ist ein außerordentlich gelungener Genuß für alle Freunde von Grübel-Programmen. Nicht nur das Spielprinzip verspricht lange Spielfreude, auch die technische Ausführung ist

exzellent Die Grafik ist auf den Pixel genau gezeichnet und äu-Berst farbenfroh Zusätzlich ertönt spritziger Digi-Sound aus dem Lautsprecher des Monitors. Mir persönlich gefiel der Mehrspielermodus am besten Zwar

macht Brain Blaster auch alleine Spaß, aber im Zweikampf mit einem oder zwei Freunden stergert sich das Spielvergnügen ganz erheblich. Angenehm ist der langsam steigende Schwierigkeitsgrad. Ist in den ersten der insgesamt dreißig Stufen das

Puzzlemuster noch recht simpel, muß man sich in höheren Stufen ganz gehörig anstrengen, um das Originalmuster nachzubauen, Kurzum - Brain Blaster ist ein Spiel, das sich keiner entgehen lassen sollte.

sen. (Ganz schön weise der alte Knabe.) An Goldmünzen kommt lhr, wenn lhr eine Art Intelligenztest spielt. Hier werden erreichte Punkte in klingende Münze umgerechnet.

"Brain Blaster" ist ein Denk-und Grübelspiel, das mit einem ganzen Haufen spielerischer und grafischer Finessen aufwartet. The Teller ist eine Mischung aus einer großen Portion "Memory", ein wenig "Tetris" und ein bißchen Puzzle. Am Anfang wird ein Quadrat angezeigt, das aus 25 kleineren Feldern besteht. Auf diesen Feldern befinden sich verschiedene Puzzlesteinchen. die sich in Farbe und Form teilweise recht stark unterscheiden. Ziel des Spieles ist es,

möglichst schnell das gleiche Muster nachzubasteln. In der Mitte des Spielfelds ist eine Art Trichter, aus dem in regelmäßigen Abständen Puzzleteilchen heraushüpfen. Ihr mußt nun diese Teilchen mit Eurer Spielfigur einfangen und auf den richtigen Platz auf dem Quadrat ablegen. Um die Angelegenheit zu erschweren, gibt es auch Bausteine, die überhaupt nicht ins Muster passen. Wer allein spielt, hat zusätzlich noch gegen ein Zeitlimit zu kämpfen. Neben den Standardsteinchen erscheinen in unregelmäßigen Abständen besondere Spezial-Puzzle-Teile. Da gibt's z.B einen Radiergummi. mit dem Ihr falsch gesetzte Steine löschen könnt oder einen Gedächtnisstein, der das Originalmuster noch mal kurz zeigt. Eine Balkenanzeige am oberen Bildschirmrand zeigt Euch sofort, ob Ihr einen Stein an seinen richtigen Platz gesetzt habt. Bei der Punkteabrechnung werden alle richtig plazierten Steine in Punkte umgerechnet und falsche Teilchen vom Kontostand abgezogen.

Wer will, kann "Brain Blaster" auch mit einem oder sogar zwei Kumpels gleichzeitig spielen. Hier steuern zwei Spieler ihre Männchen per Joystick und einer per Tastatur. Mehrspielermodus auch das Zeitlimit weg. Es gewinnt der, der als erstes das Muster komplett hat. Im Mehrspielermodus wird Euer Intelligenzgrad dann auch sofort grafisch dargestellt. In einem bunten Kurvendiagramm könnt Ihr hier Eure Puzzleleistung mit der Eurer Kumpels vergleichen. Hämische Kommentare wie: "Häh, Häh, wieder 5 Punkte mehr", sind da an der Tagesordnung. Als zusätzliches Bonbon könnt Ihr eine Art Ligamodus veranstalten - vor dem Spiel dürft Ihr Geld einsetzen, das der Gewinner am Schluß einstreichen kann. Übrigens ist Brain Blaster ein neuer Name. Ursprünglich hieß das Programm "The Teller" (siehe PO-WER PLAY 03/90).



Genre: Denkspiel Hersteller: Ubi-Soft, Zirka-Preis: 80 Mark

80%

Grafik: 77% Sound: 68% POWER-WERTUNG: 80 %

C 64

nicht geplant

ATARI ST 80%

Grafik: 78 % Sound: 68% POWER-WERTUNG: 80%

MS-DOS nicht geplant



#### COMPUTERSPIELE



Du müssen Farben reihen richtig, denn das seien hier sehr wichtig

#### FARBENLEHRE

in Spiel und seine Folgen: Der Superhit "Tetris" löste einen ungeheuren "Run" auf Geschicklichkeits-Grübeleien aus, der uns schon so manches tolle Logikspiel be-scherte. Nach "Blockout", das wir in der letzten Ausgabe getestet haben, versucht nun ein finnisches Softwarehaus mit "Coloris" erfolgreich in die Fußstapfen von Tetris zu treten.

Auf den ersten Blick meint man, ein farbiges Tetris vor sich zu haben. Der Bildschirm zeigt den bekannten Zylinder, in den in kurzen Abständen immer ein bestimm-

tes Klötzchen fällt. Es ist hochkant und drei Icons lang, von denen iedes eingefärbt ist. Per Feuerknopfdruck kann man die Farben der drei Teile in sich rotieren lassen. Euer Ziel ist es, drei gleiche Farben senkrecht oder waagrecht aneinanderzureihen. Löst man damit eine Kettenreaktion aus, verschwinden die untersten Reihen. Wer etwas länger nachdenken will. wohin er nun sein Klötzchen plaziert, der kann die Bremse ziehen und damit den Fall verlangsamen -- das geht allerdings zu Lasten des Punktekontos. ma

Wer hätte gedacht, daß ein einfaches Spiel wie Tetris derart viel Raum für interessante Varianten bietet. Nach dem Ausflug in die 3D-Welt ("Blockout") folgt nun eine Farbenexkursion. "Cotoris" erreicht zwar nicht die Klas-

se von Tetris, Ist aber trotzdem ein feines Denkspiel. Wenn man sich damit abgefunden



hat, daß es nur eine Klötzchenform gibt und man diese nicht drehen kann, dann steht vergnüglichen Stunden nichts mehr im Weg. Die beiden Sprelmodi (Standard- und Zeitspiel, wo in bestimmten Abständen Linien von unten ergänzt

werden) sind durchdacht und bieten Anreiz für Marathon-sowie Kurzspieler.

Genre: Denkspiel Hersteller: Avesoft, Zirka-Preis: 89 Mark

AMIGA 74%

Grafik: 23% Sound: 37% POWER-WERTUNG: 74%

C 64

in Vorbereitung

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

MS-DOS

in Vorbereitung



Sie sollten mat Kalium-Hexa-Cyanoferrat III sehen ... (Amiga)

#### MUSTER-MOLEKÜL

aus dem Chemie-Unterricht weiß, besteht Wasser aus einem Teil Sauerstoff und zwei Teilen Wasserstoff; zu-sammen ergibt das H2O. Und das dürfen Sie in "Atomix" auf dem Amiga zusammensetzen. In einem Rahmen. der mit Mauern durchsetzt ist, liegen Atom-Teilchen, das räumliche Bild der chemischen Formel ist am Bildschirm vorgegeben. Das Spielziel: Die Teilchen müssen richtig an das Kernstück gestückelt werden. Man kann das Atom mit dem Joystick anklicken und dann verschie-

le jeder Leidgeprüfte ben. Leider bremsen die Teilchen erst, wenn sie auf ein Hindernis stoßen. Also plaziert man Atome als Bremsklötze für andere Atome oder fährt irrsinnige Umwege, um das Teil an die richtige Stelle zu bringen. Eine Uhr tickt am Bildschirmrand; wenn die Zeit abgelaufen ist, ist Sense. Die Moleküle werden von Level zu Level komplizierter; insgesamt gibt es 30 Atome. Für grobe Diskussionen sorgt der Zweispieler-Modus (leider nur ein Joystick), in dem derjenige die Punkte einsackt, der das Molekül vollendet, al

Atomix gehört zur Güteklasse A der Denkspiele. Die Grafik ist zwar unspektakulär, aber zweckmäßig, Sound ist so gut wie nicht vorhanden (dann stört er wenigstens nicht), doch dafür ist das Spielprinzip erste Klasse. Ein

Lob für diese clevere Idee Ich hätte mir ein paar mehr Levels gewünscht. Dreißig sind nicht



gerade viel und spätestens am Level 10 kommt man in ernsthafte Schwierigkerten. Außerdem sollte man beim Zweispieler-Modus zwei Joysticks anschlie-Ben können, denn das "Gib-mir-den-Joystick-oder-ichfresse-Dich"

lästig. Doch alles in allem kann ich den Knobelspaß nur empfehlen.

Genre: Denkspiel Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 70 Mark

76%

Grafik. 51% Sound, 20%

POWER-WERTUNG: 76%

C 64 in Vorbereitung **ATARI ST** 

in Vorbereitung

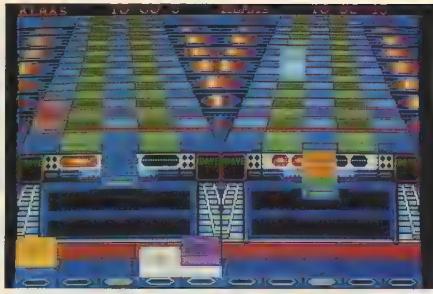
MS-DOS in Vorbereitung



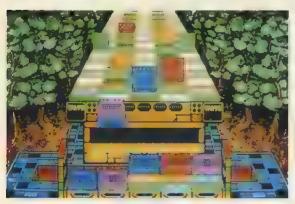
#### OMPUTERSPIELE



taris neuer Automat "Klax" list kaum in den europäischen Spielhallen aufgebaut, da spuckt Tengen schon die Computer-Adaptionen aus. Klax auf Heimcomputer umzusetzen war wohl ein Klacks: Dieser Automat hat recht schlichte Grafik, aber eine besonders reizvolle Spielidee, die entfernt an den Puzzle-Evergreen "Tetris" erinnert.



Direkter Vergleich im Zwel-Spieler-Modus: Wer schafft den besseren Score? (ST)



Die Stapel werden immer höher: ein Königreich für einen Klax (ST)

Ihr steuert eine Art Schaufel, die am unteren Ende eines Fließbandes postlert ist. Das Fließband ist senkrecht in fünf Bahnen unterteilt. Am Ende jeder Bahn befindet sich je ein Stapelfeld. Man steuert die Schaufel nach links und rechts, um die Blöcke aufzufangen, die langsam vom oberen Ende des Fließbandes nach unten geklackt kommen. Läßt man ein paar Blöcke auf den Boden fallen, ist das Spiel zu Ende. Sammelt die Brocken also flei-Big auf; bis zu fünf Stück passen auf Eure Schaufel. Durch Druck auf die "Flip"-Taste setzt Ihr den jeweils obersten Block von Eurer Schaufel in einem der fünf Stapelfelder ab. Jeder Block hat eine von acht Farben. Ziel von Klax ist es, durch das Aneinanderreihen gleicher Farben die betreffenden Blöcke verschwinden und die Punkteanzeige damit in die Höhe schnellen zu lassen. Mindestens drei gleichfarbige Blöcke müssen nebeneinander, übereinander oder diagonal plaziert sein, um sie abzuräumen.

Klax ist in Levels aufgeteilt. Um eine Stufe zu schaffen. müßt Ihr ein bestimmtes Ziel erreichen, das Euch zu Beginn des Levels verraten wird (z.B. "Baue fünf Klaxe"). Zu Spielbeginn und nach jeweils fünf Levels darf man wählen, ob man ein paar Schwierigkeitsstufen überspringen will. Bei unserer Test-Version war die Musik leider noch nicht fertig Die Sound-Wertung tragen wir in einer der nächsten Ausgaben nach. hl

Seit ich auf der Automatenmesse "Klax" zum ersten Mai gespielt hatte, war's um mich geschehen. Die nächsten fünf Stunden verbrachte ich mit diesem Traum-Spiel - völlig losgelöst von meiner Umwelt. Die Spielidee ist emfach genial und

wird mich todsicher auch in mehreren Monaten noch faszinieren. Da jeder Level eine eigene Auf-

gabenstellung hat. nehmen die Herausforderungen kein Ende. Schließlich gibt's noch den Zwei-Spieler-Modus, geheime Warps und andere Finessen, die mich auch zu Hause stunden- und tagelang an Klax gefesselt haben. Wenn es einen "Te-

tris"-Nachfolger gibt, der dessen Suchtqualitäten erreicht, dann ist es mit Sicherheit Klax

Geniall Klax ist das beste, was Eurem Computer in Sachen Grübelspiele zur Zeit passieren kann, Trotz entfernter Ähnlichkeit zu Tetris ist das Klax-Spielprinzip recht eigenständig und erlaubt hinreißend verzwickte Spieltaktiken. Vom Standard-Klax

sich vor zur hohen Kunst der



Domino-Klaxe: Verschwinden am unteren Stapelende Blökke, rutschen die oberen nach und ergeben so womöglich neue Klax-Kombinationen. Dieses simple Pro-Mongramm birgt ster-Spielspa6 für Monate Bei Klax fallen für Schnelldenker

über Diagonal-Klaxe hangelt man Weihnachten, Ostern und Pfingsten auf einen Tag.



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 75 Mark

**AMIGA** in Vorbereitung

C 64 in Vorbereitung ATARIST Grafik: 53%

POWER-WERTUNG: 89%

89% Sound: -

MS-DOS in Vorbereitung

# NINJA SPIRIT



reff. Ref. filr
eine heue, exliente Arcade-Konver
therung. Ref. für den tapferen Samurai Sukikage,
der Guron 7 dynamische Level kämpft. Ein uitra-we
ches Parallax Scrolling begleitet Sie bis zum bilteren Ende. Dann nämlich treffen Sie auf Last Warlock. Und für den ist
die Zeit schon langeweif!
AMIGA,
ATARI ST. C 64.

Junio John Schlieberger (1994) Junio John Schlieberger (1994) Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Alletberg

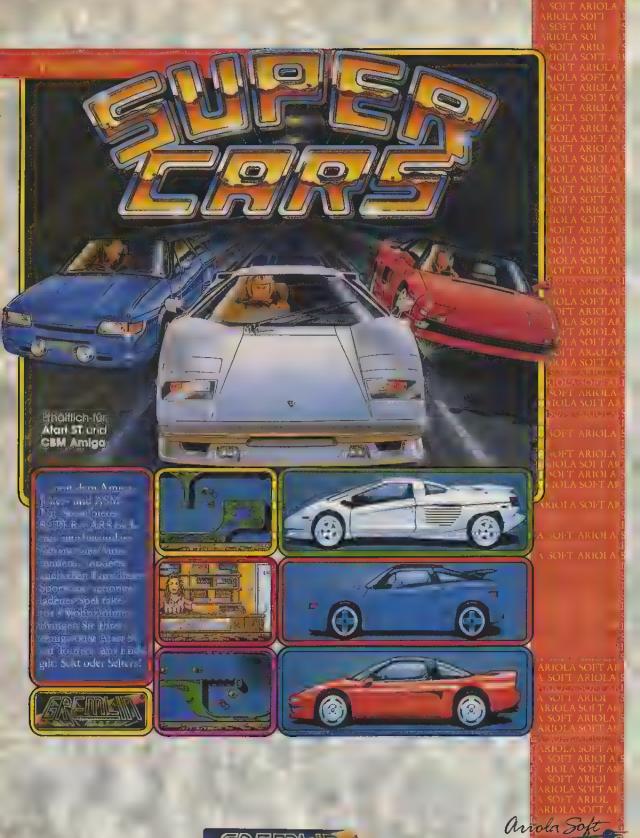
1588

NINIA SPIRIT

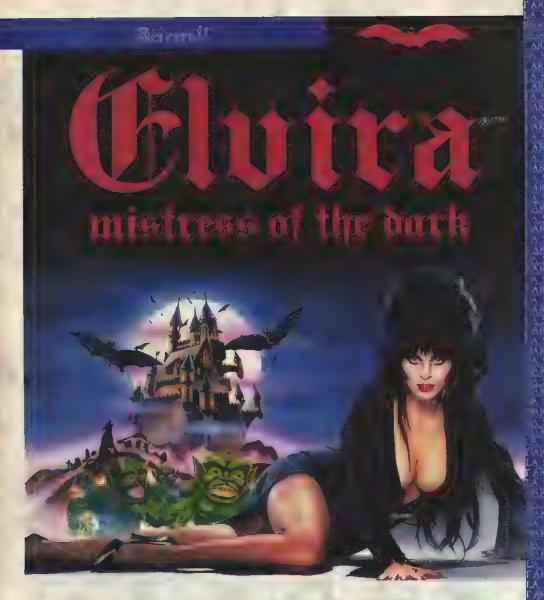
ACTIVISION

as Soft GribH. Vertriet 2

ORPO ON, LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.



Oas Program



Als nebenberuflicher Geisterjager sind Sie für die reizende ELVIRA die letzte Rettung. Doch — Vorsicht: Vor dieser schwarzen Lady kann man nur warnen! Freuen Sie sich auf ein schaurig schönes Stelldichein mit der Horrorqueen aus Amerika!

AMIGA, ATARI ST, PC, C 64





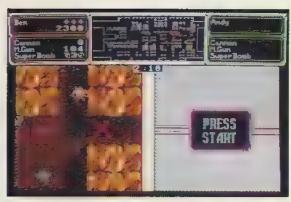
Elvira ® ™ are trademarks of Queen "B" Productions

an

OFTARI



Eine Formation im Visier, da waren's nur noch vier (Amiga)



Nur furchtlose Helden schleichen sich durch finstere Gewölbe (Amiga)

#### BRUCHLANDUNG

# **Scramble Spirits**

n den Spielhallen stand "Scramble Spirits" meist einsam und verlassen in einer dunklen Ecke — bls ein findiger Grand Slam-Mitarbeiter den Sega-Automaten entdeckte und ihm die Erkenntnls "Den setzen wir um" wie Schuppen von den Haaren fiel. Das Ergebnis dieses Geistesblitzes liegt nun in Form von Amiga- und ST-Versionen vor.

Spielerisch orientiert sich das vertikal scrollende Action-Spektakel etwas an dem Oldie "Xevious". Euer Raumschiff wird in den sechs Levels nicht nur ständig aus der

Luft, sondern auch von frechen Bodenstationen angegriffen. Fairerweise kann man gleich zu Beginn sowohl nach vorne feuern als auch Bomben abwerfen, um die lästigen Feindformationen zu bekämpfen. Wenn Ihr einen gegnerischen Hubschrauber erledigt, dann erscheint ein freundlich gesinntes Begleitraumschiff, das fleißig mitballert und Euch mit einigen Smart-Bomben beglückt. Auf Tastendruck ändert sich die Formation der zusätzlichen Raumschiffe Wer einen Partner zur Hand hat, der kann zu zweit gleichzeitig spielen, mg

Was kommt dabei heraus, wenn ein durchschnittlicher Spielautomat von einem durchschnittlichen Programmier-Team umgesetzt wird? Ein kräftig unterdurchschnittliches Actionspiel, das eigentlich keiner

braucht. Abgesehen von den ideenlosen Angriffsformationen enttäuscht Scramble Spri-



ebenfalls technischer Hinsicht (die ST-Verruckt noch schlimmer als die ohnehin schon mä-Bige Amiga-Umsetzung). Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad zu hoch angesetzt, denn die feindli-

chen Schüsse sind viel zu schneil und zahlreich, um ihnen ausweichen zu können

Genre: Action

Hersteller: Grandslam, Zirka-Preis: 50 bis 65 Mark

AMIGA 36%

Grafik: 46% Sound: 29% POWER-WERTUNG: 36%

C 64

in Vorbereitung

ka-Prels: 50 bis 65 Mark

Grafik: 49% Sound: 31%

POWER-WERTUNG: 34%

MS-DOS nicht geplant

#### **NICHT GANZ SPIELHALLE**

# Crack Down

wei Spieler können sich gleichzeitig bei "Crack Down" durch höllisch bewachte 16 Levels kämpfen, Jeder Level soll gesprengt werden, wozu die Helden eine entsprechende Anzahl Zeitbomben mit sich tragen. An bestimmten Stellen müssen Bomben abgelegt werden. Sie fangen beim Betreten eines Levels an zu ticken; die Helden sollten sie schleunigst an den Positionen installieren.

Jeder Level wird von oben dargestellt. Natürlich laufen in den Gängen des Level-Labyrinths jede Menge Schur-

ken herum, die wahlweise mit einer Maschinengewehr-Salve oder einem gekonnten Fausthieb erledigt werden. Je nach Schurke gibt's Prügel, blaue Bohnen oder Geröstetes vom Flammenwerfer. Zur Not kann sich der Held flach an die Wand schmei-Ben. Aus Kanistern erhält man Extra-Waffen wie Hand-Flammenwerfer granaten, und Pistolen. Der ganze Level wird auf einer kleinen Übersichtskarte dargestellt, auf der man auch die Positionen der Helden, der Gegner, der Köfferchen und der Bomben-Kreuze sieht.

Fast sieht es so aus, als hätte man wieder mal ein Spiel programmiert, das so aussieht wie "Crack Down", ohne sich aber großartig Mühe mit dem Spieldesign gegeben zu haben. Nur so kann es passieren, daß die Spielfi-

gur so nahe an einem Gegner steht, daß sie die Fäuste anstelle des Maschinengewehrs



den Gegner zu treften. Manche Ferndet auch en auch ohne Warnung aus dem Untergrund auf. Erstaunlicherweise läßt sich Crack Down trotz anderer Ungereimtheiten noch spielen Freilich kommt

benutzt, ohne aber

die Heimcomputer-Version nicht an die Spielbarkeit der Automaten-Version heran

...

Genre: Action

Hersteller: U.S.Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MIGA 67%

Grafik: 68% Sound: 37% POWER-WERTUNG: 67%

C 64

in Vorbereitung

ATARIST 67%

Grafik: 69% Sound: 39% POWER-WERTUNG: 67%

MS-DOS

in Vorbereitung

## COMPUTERSPIELE



Metzel, metzel: Zünftiges Hacken in der Unterwelt (Amiga/ST)



Kleiner Mann, großer Gagner (ST)

#### ROHRKREPIERER-TIGER

er grimmige Axt-Kämp-fer ist unter dem Spitznamen "Black Tiger" bekannt. Wer wagt zu fragen, woher dieser possierliche Name stammt, bekommt gleich eine Naßrasur mit der Klasse-Klinge verpaßt. Ein solch entschlossener Held wird in dieser Spielautomaten-Umsetzung auch dringend benötigt. Sechs Levels lang wollen Monster besiegt, Abgründe übersprungen und Leitern erklommen werden. Obergegner am Levelende sind selbstverständlich inklusive.

Durch Joystickbewegungen laßt Ihr Euren Helden laufen und springen. Mit dem Feuerknopf aktiviert er seine Waffe, Befreit man unterwegs einen netten älteren Herren, schlägt dieser zum Dank seine Zelte auf und bretet Euch bessere Waffen zum Kauf an. Rüstungen für vorüberge-Unverwundbarkeit und Schlüssel gehören auch zu seinem Angebot. Geld hier bestehen die baren Münzen aus Zennys --- gibt's für das Vertrimmen von Monstern oder das Zerschlagen von Schatztöpfchen. Mit den Schlüsseln öffnet Ihr große Schatzkisten, die nicht zerhauen werden können. hi

In dieser Mischung aus Action- und Plattformspiel steckt viel drin. Massig Monster. Schatztru-Extras, hen und -töpfe sowie verzwickte Le-

vels mit diversen zennyträchtigen Nebengängen machen Lust auf die

Tiger-Tour. Merke. Der kürzenicht immer der beste. Die Gra- einer unpräzisen Steuerung.



fik ist sehr schön gezeichnet und steckt voller erbaulicher Farbenpracht Recht greulich ist das gewaltige Gerucke beim Scrolling. Das Ruckeln ist so heltig, daß man seekrank wird Viel von der Motivation geht so über Bord

Black Tiger spielt sich nicht ste Weg zum Obermonster ist flüssig genug und leidet unter

Genre: Action

Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

AMUSIA 45 % Grafik: 63% Sound: 34%

POWER-WERTUNG: 45%

C 64 In Vorbereitung

ATARRST 45% Grafik: 69% Sound: 36% POWER-WERTUNG: 45%

MS-DOS

nicht geplant

#### ACTION SCHNÖRKELLOS

feucht-fröhlich feiert, besetzen Aliens das Raum-schiff "Teramis". Der Captain stellt das Sektglas ab, räuspert sich und befiehlt die Räumung des Schiffs. Alle Crew-Mitglieder besteigen die Rettungkapsel. Bis auf Nigel MacGibbons, der völlig blau in einer Ecke liegt und seinen Rausch ausschläft Als er erwacht, bemerkt er, daß er nicht nur mit seinem Kater, sondern auch gegen Mutationen zu kämpfen hat.

Sie steuern Nigel, der mit einer kleinen Knarre ausgestattet ist. Er ballert sich

ährend die Mannschaft schrittweise nach vorne, um innerhalb eines Zeitlimits am Ende des Levels anzukommen. Dort sitzt breit und fett ein großes außerirdisches Tier, das ungebührlich viele Kugeln auf MacGibbons abfeuert. Wenn man bis dahın Extras (stärkerer Schuß, mehr Leben, mehr Zeit) eingesammelt hat, wird's leichter, dem Knaben zu widerstehen. In Seitengängen des Schiffs findet man weitere Gegenstände. Insgesamt stirbt man in 10 Levels tausend Tode, bevor man das Schiff mit der letzten Rettungskapsel verlassen darf.

Schade, Leavin' Teramis bietet keine besonderen Überraschungen. Zwar ıst die Grafik ganz flott und manche Details mit viel Liebe gezeichnet (mit dem Sound kann dagegen Ich nicht viel anfangen -

Geschmackssache), aber hier fehlt's am defi- schwer: Nach dem dritten Lenitiv knackigen Spiel-Design. Technisch gibt's kaum was Fazit: Durchschnitt.



zu mäkeln, aber das Programm packt einfach nicht. Spätestens nach dem zweiten Level sehnt man sich nach "Xenon II" zurück, da helfen auch die glibbrigen Endmonster nichts. Außerdem fand ich Teramis ein wenig

vel ist bei mir absolut Schluß.

Genre: Action Hersteller: Thalion, Zirka-Prels: 65 Mark

**AMIGA** in Vorbereitung

C 64 in Vorbereitung ATARIST 56% Grafik: 56% Sound: 48%

POWER-WERTUNG: 56%

**MS-DOS** nicht geplant

*737* 



MITMACH-KARTE

Seite Seite Seite

haben mir besonders gut gefallen.

#### Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen Welchen Computer oder welches Vidaospiel wollen Sia sich kaufan Folgende Artikel aus Ausgabe Ich wünsche Welche 1 Frage 26 8 7 23 16 Prop. 20 Frage 6 Frage !

eife

für die nächsten Hefte folgende Themen:

MIL

demnächst kaufen

wollen Sie sich

Spiele

**KOSTENLOS für alle** Power-Play-Leser! DER NEUE GRATIS-'90 ATALOG NUCH MEHR SPGRT!



#### Computer-, Sprach- und Sportferien mit CompuCamp - das Programm der Superlative:

- Camps in Sud-, Mittel- and Norddeutschland and NEUHI in England
- und Nection Ingular 19 verschiedene Computersprach- und -anwenderkusse Von Basic und PASCAL, über 9 (t) verschiedene, AMIGA-Kurse bis zu PC Einweisungen in dBASE IV DTP und ASSEMBLER
- Emweisungenun dBASE IV DTP und ASSEMBI Computer-Spezidhurer Hardwarebaseln und DFU für Cd-1 und AMIGA 4 verschiedene Engüsch-Sprachkursa im neuen Comp in Engünd beliebig kombinierbar mit den Computer Lehrgangen 21 Super-Sportkursa Auch amzein buchbart U a Sk. Snowboard, Bogenschießen, Tennis Golf Windstrien und der ORIGINIAL -AMERICAN SPORTS-Kurs
- Der Sport-Hit Das erste Skateboard-Camp in Deutschland mit internationalen Profi-Fahrem
- Aktivienen für Einsteiger Fortgeschiltene und Konner von 10–18 Jahren NEU Erwachsehenkurse
- im Fruhjahr, Pfingsten Sommer Herbst und Winter

... mehr Informationen im Gratiskatalog sefort mit dieser Karte anfordern!



Noch schneller geht's per CompuCamp-Hotlins: 040/811081

# IAHRES-ANGEBO

**NO GIBT ES DAS SONST NOC** IN DIESER GALAXIS??!

nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM

für eine Ausgabe!

thr bezahlt im Abonnement



Puzzie als Begrüßungsgeschenk dazu! 3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-

vierteljährlich bezahlen wollt!

jährlich, halbjährlich oder

2. thr könnt wählen, ob thr

noch bevor sie am Kiosk erscheint! 4. Ihr erhaltet Power Play

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und deposes on and etoric sin down frankiset in don Brieflensten

Euch Loinon Déamin averal 5. Die Lieferung kostet

her aufkleben! Die 60 Pf **Briefmarke** 

#### PLZ, Wohnert ich besitze lalgenden Competertyp: TOWN LESER - HITPARADE Straße, Kausaummer Kome, Fornami Absorder: Folgende drei Spiele gelatien mir zur Zeit am besten: Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft Gewinnt mit POWER PLAY! PLZ/On 2 CMS Yeah! Go for it! in England. besorders melesser an besitze Compare Typ James 0 0 und unverbindlich w bill acke .er Of school and the man the contents the Den großen Hauptkatalog '90 für Schüler und Jugendliche Das Computer-Urlaubsprogramm für Erwachsene ned for I sail not be species from I want Jetzt auch ein Camp Geburtsdatum Ì 8013 Haar Markt&Technik Verlag A6 Hans-Pinsel-Str. 2 Redaktion Antwortkarte Power Play 2000 Hamburg 56 und EDV-Ausbildung mbH Gesellschaft für Computerferien Wedeler Landstraße 93 CompuCamp **Antwortkarte**

# Talesam (Vorwald) PLZ, Wahaart Strade, Housmummer Name, Vername tragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Au Antangsbuchstaben Eures Nachnamens in das K nahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vers unsendungen.

PLZ, Wahoot	Strade, Housenwenner	Mome, Vername	Einsendungen.	Antangsbuchstaben Eures Nachnamens in das Kästchen einzu- tragen - Ihr helft uns damit wesentlich beim Auswerten Eurer	nahmebedingungen findet Ihr im Heft. Bitte vergeßt nicht, den	thr jetzt bei unserem Gewinnspiel mitmacht. Die genauen Teil-	tine Intumrace part Disper-World known the newigner want
Hans-Pinsel-Str.2	in Lot I did I	Power Play	Antwortkarte				

ik Verlag AG

Power Play

8013 Haar

Hans-Pinsel-Str. 2

Affer

Diese Versinderung koms ich innerhalb von acht Tague bei Markt & Tachnik Verlag AG, Postfoch 1304, 8013 Hour widerrinku. Zem Webrung der Frist genägt die radrischipe Alssendung des Widerrifs. Ich bestitige die Kenntnis-malme der Widerretsrechts durch meine Z. Unterschift.

8013 Haar

**Antwortkarte** 

Abonnement-Service

Mit POWER PLAY gewinnen (III)

Ja, Ich wüdste Powar Play zum Jahrespreis von 69,60 DM, (Ausland zagl. Forto) für 12 Ausgaben abonnesen. Ich besonle dra Abonnement im voraus nach Ethalfeler Rechnung. **ABONNEMENT** 

ein weiteres Johr zu den donn gülfigen Bedingungen. Ich konn jederzeit zum Ende des bezalden Zeitraumes kündigen

Hame, Kornanie

gar nichts) Ohro die

40 PF lavfi

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohoort

Telefon(Vorwats)

Datum, I Universitatit Ich bezoikh | jährlich notionich

Sia Zustallung erfolgt per Post frei Haus. Das Abannement verlangert sich automatisch um

☐ vierteljelirfed

Die 60 Pf Briefmarks hier aufkleben!

Die 60 PF

Briefmanka

hier aufkleben

Markt&Technik Verlag A6

#### ALLE CLUBS

#### Fullshop

Computertyp: Sega Leistungen: tögliche Hotline, zweimonatiche Clubzeilung, Preisausschwerbunkte, Informationen und Bichwerpunkte, Informationen und Hiteste ungen Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark Anschrift: Stefan Janzen Weserstr, 53 1000 Bein n.44

#### **Double Trouble**

Computertyp: Sega, Mega-Drive, Ninitendo Lesstungen: 1 x wöchentlich 4 Stunden eine Hotline, Clubertung (alle drei Monale), stels neueste Katalogo von Sega & N itendo Schwerpunkte alles um Sega und Nintondo Mitg ledebeltrag: jährlich 25 Mark Hür Berliner, 25 Mark + 5 Mark Porto-kosten für Nichtberuner Anschrift: Double Trouble Matthias Herendorf & Andreas Metter Bütgester 28

#### Tele Club Deutschland

Computertyp: Alari VCS 2800, C8S
Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG
2000 Hanimex HMG 2650
Lolstungen: Fanzin alle drei Monate
interne Clubrousiterschaft
Schwerpunkte Telespie konsolen der
Vergangenheit und Module für alle
Systeme
Mitgliedsbeltrag: keiner
Anschrift: Tele Club
Deutschland
Ontswerband Achlin

#### Atarl-Computer Team e.V.

c/o Volker Menieyer Uesener Ring 30

2807 Ach m

Computertyp: Alari Lefstrungen: täglich geöffineter Clubraum, mehrere den Clubrnigt edern zugängliche Rechner Fachtiteraturbiblichteik, Pb.-Diswetten-Heistand; vierteilijährliches Clubrnagazir Schwerpunkte: Kontekle unter Atari-Anwendern Mitgliedabeitrag: Eintrittsgebühr 20 Mark, monellicher Beitrag 8 Mark Anschrift: Alari Computer-Team eV. Postlach 12 f6. 2822 Schwenewede

#### IKS-Club

Computertyp: Atari ST
Letatungen: morallich ein Infoblett
über Anwendungs- und Spielprogramme, PD-Service
Schwerpunkte: alles um den Atari ST
Mitgliedsbeitreg: monatlich 5 Mark
Anschrift; IKS-Club
Abt Atan ST
Sudbroekstr 17
B
2952 Weener/Ems

#### Der Computer Club e.V.

Computertyp: alle Computersysteme Leistungen; Prelsvortalle bet einfigen Händlern, Programmiersprachen-Schulung; Anleitungs- und Informationship often Mailbox Schwerpunkte: eher ernste Computeranwendungen Mitgliedsbeitrag. Schüler, Azubis etc. 2 Mark. alle anderen 4 Mark. Anschrift: Der Computer-Ciub eV Positiach 1104 3057 Nezstadt



# Hallo Chusfiernole!

Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren. Wo sie zu finden sind, welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern anbieten und wo ihre Schwerpunkte liegen.

Da die Resonanz auf unsere Clubseite ziemlich stark war, veröffentlichen wir in diesem Heft die vollständige Liste der uns eingesendeten Clubs. In den folgenden Monaten ist geplant, wieder einzelnen Clubs das Wort zu erteilen. Dazu werden sie vorher von der Redaktion POWER PLAY angeschrieben. Also keine Angst: Es kommen alle einmal dran

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

 Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?

2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?

3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?

4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Richtet Eure Zuschriften an:

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Clubs Hans Pinsel Str. 2 8013 Haar

#### AUF EINEN BLICK

#### Amiga Magic

Computertyp: alle Amigas Leistungen: Anlängerhilfen, Clubzertung auf Diskette, PS-Software; eigene PD-Sene; Spieletips Schwerpunkte Einsteigerhilfe, Tips, Tricks Anachriff, Amiga Magic c/o Marcei Kuhn Muhlenstr 43

#### **Dark Castle ST Club**

Computartyp: Atari ST
Letstungen. Clubjournal, Sammelbestellungen, PD-Service (Tausch)
Schwerpunkte: alles um den Atari ST,
besonders Soltware, auch PD
Mitgliedisbelling: 4 Mark monal ich
oder 40 Mark jährlich
Anschrift: Dark Castle ST Club
Niermiebach 52
S203 Much

#### Der Club

Computertyp: Alle Computertypen Lefstungen. Club-T-Shirt, Softwareketalog mil Tests, kostendose Clubmalibox, Clubholi ne, zwermonatliches Clubmagzer. Schwerpunkte Bildung von Fachbereichen, aggensalinge Mildselfung Mitgliedsbeitrags: 60 Mark Jahres-

beilrag Anschrift: Joyselt Gabriele Hartmann Gottesweg 157 5000 Köln 41

#### VGC — The VideoGamblers

Computertyp: Sega Master System, Numendo, Sega Mega Drive; PC-Engine Leistungen: Club-Journal Schwerpunkter insider-Inloa Mitgliedsbeitrag: jährlich 70 Mark Anschriff. Androas Knauf Sander Str. 25 5060 Bergisch Gladbach 2 Tel. 0.22027.37609

#### Videospielciub Joystick

Computertyp: Nixlendo. Sega Master System; Sega Mega Drive, PC-Eng ne Leistongen. Spieletesis, Wettbewerbe, Hitparaden Schwerpunkter nicht bekannt Mitgliedsbeitreg: 15 Mark für zwei

Mitgliedsbettreg: 15 Mark für zwei Jahre Anschrift: Videospiel Club Joystick Hauptstr. 8 5429 Reckenroth

#### Tel 08120/7294 Copy Soft

Computertyp: C 84, C 128 Leistungen: nich bekannt Schwerpunkte: Spiele-Programmierung in Basic Mitgliedbeitrag, keiner Anachrift: Copy Soft Am Kleehagen 61 5788 Winterbarg 5

#### Wittener Computer Club

Computertyp: Armga, C 84; C 128 Lelstungen: Clubrelfen, Clubzeltung, Programmergruppe, Sammelbestellungen, Kleinanzeigen Schwerpunkte: micht bekannt Mitgliedsbeffrag, Schuler 2 Mark, Erwachsene 4 Mark monallich Anschrift: Wittener Computer Club Winsheimstr. 60 5810 Witten 5

#### Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS

Computertyp: C 64, Amiga Leistungen, Fachböliothek, wöchentliche AGDS-Trell Schwerpunkte: Information und Hilfestellung für Einstleger Mitgliedsbertrag: einmalig 10 Mark Anschrift: R. Schaarschmidt Dombergerstr. 4 6050 Offenbach/Ma.n.

#### Amiga Club Eppingen

Computertyp: Am ga Lefstungen, wöchenfliches Clubtreffen Schwerpunkte: Einführung in den Umgang mit dem Amiga Mitgliedsbetrag: Schüter 3 Mark, Erwachsene 10 Mark monatlich Anschrift: Amiga Club Epprogen Gal de Ledermann Kapeilenweg 13 7519 Eppringen-Rohrbach

#### Mintendo Club

Computertyp Nintendo, PC-Engine Lefatungen Clubze Ischrift Schwerpunkter nicht bekannt Mitgliedsbetreg: keiner Anschrift: Nintendo Club Herzog-Otto-Six 4 8200 Rosenheim

#### **Damocles Userclub**

Computeriyp: Am ga Leistungen. Clubdisks, Spieletests Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch uber ernsthalte und spielerfische Compuleranwendungsbereiben Mitgliedsbeitrag: xenar Anachrift: Damocles Usercub Jörg Rauh Bauerngässi 9 8400 Regensburg

#### The best players

Computertyp: C 64
Leistungen: nicht bekann!
Schwerpunkte: Spieten, Spiete programmieren
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark
Anachrift. The best players
Christian Neusser
Wa darichstr. 8
8523 Bearsdorf

#### Off Videospieleclub

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive Leistungen, farbiges, monatliches Videospielmagazin Schwerpunkter Tests, Spie etips, News Mitgliedsbeitrag: ist im Magazinpreis enthalten Anschrift Off Videospield ub Uwe Krafi Peter Schneider-Sit. 8 8700 Wörzburg

#### Computerclub Dillingen

Computertyp: Amiga, C 64 Atari ST, MS-DOS Lisitungen: Btx-Nr. 090718118 Schwerpunkter: Erfehrungsaustausch Mitgliedsbetrag: Erwachsene 20 Mark, Azubis 10 Mark, Schüler 5 Mark monallich Anschrift, Computerciub Dillingen Paul-Zenetit-Str. 11 8880 Oillingen

#### PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1

Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Dr ve Lefatungen vierteijährl. Clubzeitschrift Schwerpunkte. Insider-infos Mitgliedsbetting: verteijährlich 15 Mark Anschrift: PC-Engine Club No 1 Wolfgang Schändle Postach 322 8938 Buchloe

#### Blue Danube Atari Club

Computertyp: Alari ST/XL/XE und VCS 2600
Lelatungant: vierteijährliche Clubzeitung Schwerpunkte: Einsteiger-Hilfen, Tips & Tricks Mitgliedsbeitrag: jährlich 300 öS (entspricht etwa 30 Mark) Anschrift: Blue Demube Atari Club Dester König axistr. 6
A-8642 St. Lorenzen

Begeistert

Ich bin seit drei Jahren begeisterter Happy-ComputerLeser. Als dann POWER
PLAY aufkam, steigerte sich
meine Begeisterung aufs
Doppelte. Bis ich dann letzten Montag zum Klosk ging
und mir die "Single"-POWER
PLAY anschaffte. Da stieg
mein Begeisterungspegel
aufs Fünffache. Alles übersichtlich und die Tips zum
Rausreißen und Sammeln —
einfach super.

Josephim Scholz, Altfmunhofen

#### Ode

Zunächst muß ich Euch beglückwünschen zu der Entscheidung, die POWER PLAY von der Happy-Computer getrennt herauszugeben. Auch die neuen CD-Tests bzw. Videofilm-Tests finden meine begeisterte Zustimmung, so daß ich mich sogar gleich entschlossen habe, die PO-WER PLAY jetzt zu abonnieren. Noch ein kurzes Lob zu den meines Erachtens sehr objektiven und zutreffenden Spieletests, auf die man sich wirklich verlassen kann. (Oha, das klingt ja extrem positiv, fast schon nach einer "Ode an die POWER PLAY"I) Eine Anregung möchte ich noch geben für etwas, das vielleicht nicht nur mir zu schaffen macht: Ich will mir für meinen PC eine Soundkarte erwerben, muß aber leider feststellen, daß sich für die Tests von Soundkarten bisher weder eine "User-Computerzeitschrift" noch eine Zeitschrift wie z.B. PO-WER PLAY verantwortlich fühlte. Vielleicht könnt Ihr ja diese Lücke füllen, Indem Ihr eine kleine Rubrik eröffnet, in der Computerzubehör getestet wird, das hauptsächlich zum Spielen gedacht ist. Mich würden Reaktionen auf diesen Brief interessieren.

Hartmut Wels, Erlangen

Wo ist die alte Ordnung?

Als ich am 19.2.1990 Eure neue Zeitschrift kaufte, war ich unhelmlich froh, daß Ihr neues Papier für den Umschlag genommen habt. Das Papier der vorhergehenden Ausgaben war wirklich ... Zu Hause schlage ich Euer neues Heft dann sehnsüchtig auf. Was sehe ich da? Ein neues, saublödes Bewertungssystem. Wo ist die alte Ordnung? Wo ist Eure kleine witzige Beschreibung des Splels? Jörg Hennebsch, Gesethacht

Einfach super

Eure erste eigenständige Ausgabe ist einfach super geworden. Laßt Euch bloß nicht großartige Veranderungen einreden und stellt Euer Erscheinen bitte nicht wieder nach ein paar Ausgaben ein, wie schon gehabt. Absolut super finde ich, daß ich die erste Ausgabe im Abo vor dem Erscheinungsdatum bekommen habe. Hoffentlich bleibt das so.

Fritz Hien, Neu-Esting

#### Rangliste

Ich wollte Euch noch mitteilen, daß ich Eure Idee sehr gut finde, die POWER PLAY wieder als eigenständiges Heft zu produzieren. Wie wäre es, wenn Ihr ab und zu Demos, aufgeteilt für die einzelnen Computersysteme vorstellt und bewertet. Auch eine Rangliste könnte ich mir sehr gut vorstellen, dies gilt besonders für die 16-Bit-Systeme Amiga und ST.

Sven Diemer, Bechthelm

#### Wissensdurst

Ich möchte Euch erstmal für das neue POWER PLAY danken, das ich für rundum gelungen halte. Vor allem die ldee, auch Bücher, Videos und Musik zu testen, gefällt mir sehr gut. Ebenso die neuen Charts. Ich vermisse bloß noch eine Abteilung, in der Ihr Programme/Demos/Bilder Eurer Leser veröffentlicht. Zweiter Punkt: Ich habe mir vor einer Weile ein Mega Drive gekauft und stehe nun vor dem Problem des Unwissens. da die Mega-Drive-Infos noch recht dürr sind. Ich gebe ja zu, daß wohl erst sehr wenige Leute ein Mega Drive besitzen und daß im neuen PO-WER PLAY schön viele Tests sind, aber "Super Shinobi" habe ich mir schon an Weihnachten auf Anraten einer Verkäuferin bei CWM zugelegt. Das war eine gute Wahl, aber wenn ich nun "Curse" genommen hätte? Könnt Ihr Euch nicht mal einen Korrespondenten in Japan zulegen?

#### **Heft-Rezension**

Die Tips, jetzt ganz grün und zum Herausnehmen, erscheinen in einer akzeptablen Gestalt; dabei scheinen jedoch im Moment einige Grafiken mit der Perforation auf Kriegsfuß zu stehen. Vielleicht sollte man in einem eigens dafür programmierten Trainingsmodus etwas üben? Der "kostenlose Anzeigencoupon": War das nö-tig? Selbst die CompuCamp-Karte konnte man heraustrennen, ohne dabei seine teure (naja, nicht bei dieser Ausgabe) bezahlte POWER PLAY zu behandeln, wie einen fiesen Oberrüpel irgendeines Ballerspiels. Wenigstens könnte man darauf achten, daß auf der Rückseite kein POWER-PLAY-Text steht. Auch gegen Euren Mu-

sik-Bücher-Filme-Geschmack habe ich nichts. Doch auf der mickrigen Doppelseite pro Monat kann man wohl kaum gleich alle drei Bereiche verarbeiten, Ich meine. Ihr soiltet bei Euren Computern bleiben. Können diese Kurz-Rezensionen doch nur als Luckenfüller dienen und behandeln eh so bekannte Sachen, daß jeder schon beim Anblick der Fotos Bescheid weiß. Ihr könnt dem Hobby-Spieler meiner Meinung nach beruhigt zutrauen, daß er sich auf diesen Gebieten anderweitig informiert. Rezensiert lieber zwei Spiele mehr an der Stelle.

Die Spiele-Tests sind sehr informativ und wohl die beste Richtlinie, die man hierzulande für den Spielekauf findet. Dennoch sind mir einige aufgefallen, bei denen sich die Beschreibung wie eine Abschrift der Werbung anhört (z.B. "Full Metal Planete"). Teilweise sollte vielleicht doch mehr über den geschrieben Spielverlauf werden und nicht, welchem Spiel das Getestete nachfolgt oder was die Firma früher schon so gemacht hat (denn das ist ja oft keine Garantie für Qualität). In den subjektiven Bewertungen ist so etwas natürlich O.K. Immer wieder deprimierend finde ich Bemerkungen wie "Dieses Spiel sollte in keiner Sammlung fehlen". Habt Ihr eigentlich schon einmal nachgerechnet, wieviel Geld da in einem Monat für Spiete ausgegeben werden sollte? Vielleicht könntet Ihr Euch auf so was wie "wer ehrlich ist und genug Geld hat, sollte sich dieses Spiel unbedingt kaufen" herablassen?

Hat man denn keine Möglichkeit, Softwarefirmen, die offensichtlich niederträchtigsten Schund für fast 100 Mark anbieten, an den Pranger zu stellen (wie wäre es mit einer schwarzen Liste?), des Wuchers anzuklagen, ihrer Rechner zu berauben oder sonst irgendwie zu ächten?

Die Abenteuer von Trantor, Starkiller & Co sind wie immer ganz witzig, doch warum muß die Story immer an diesen nervenzerreißend spannenden Stellen aufhören? Die nächste POWER PLAY kauf ich mir auch so. Also tut was gegen den Streß der Leser und gebt irgendwo in der Ausgabe verschlüsselt die Antworten auf die abschlie-Benden Fragen des Comics! Insgesamt gefällt mir PO-WER PLAY sehr gut, doch hoffe ich auf einen starken Anstieg der Seltenzahl, wenn das Werk 6,50 Mark kostet.

Andreas Tanhagen, Nienberge



#### Zu viel

Ich finde die Umstellung Eures Magazins im großen und ganzen gelungen. Der Aktuell-Teil ist nach wie vor hervorragend, die Hintergrundberichte und Interviews einsame Spitze. Allerdings gibt es auch einige Nachteile. Zum Beispiel finde ich es unpassend, eine Übersicht der 30 besten Spiele für Amiga und ST zu bringen. Derartiges sollte in einem Sonderheft abge-druckt werden (mehr Sonderhefte waren auch keine schlechte Idee). Gleiches ist zum Beitrag "Crème de la crème" zu sagen: Im Sonderheft wäre er wesentlich angebrachter. Generell kann man sagen, daß die Vergrößerung des Umfangs auf Kosten der Übersichtlichkeit gegangen ist. Meiner Meinung nach sollte die Anzahl der verschiedenen Rubriken wieder verringert werden.

Ftorian Kittel, A-Tribuswinkel

#### **Kontra Perforation**

Meine Urteile zu einzelnen Teilen der POWER PLAY 3/90: Seite 1 bis 38 — ich bin begelstertt Die Rubriken in diesem Teil des Heftes ja so lassen. Power-Tests: Die Ganz- oder auch Mehrseiten-Tests sind gut gelungen. Bei den halbseitigen und den Mini-Tests habe ich das Gefühl, daß sie manchmal etwas zu kurz kommen und dadurch die Qualität dieser Artikel mindert. Ist aber nicht besonders schlimm. Daß man einigermaßen zwischen den einzelnen Spielarten aufgeteilt hat (z.B. zuerst Rollenspiele), solltet Ihr auch beibehalten. Die Power-Tests könntet Ihr also so lassen.

Musik, Bücher, Filme — weg damit! Braucht kein Schwein. Dafür gibt's einschlägigere Magazine. Mein Tip: Richtet statt dessen lieber ein paar Seiten für Brettspiele (z.B. Rollenspiele & Co), Postspiele und interessante Bücher ein, die vielleicht schon zu Spielen verarbeitet wurden oder werden konnten. (z.B. Adams, Gibson, Tolkien, AD&D, usw.).

Power-Tips — Was tut Ihr? Warum glaubt Ihr, Jemand möchte die Power-Tips aus dem Heft rupfen? Wenn Ihr schon etwas zum Rausnehmen im Heft haben wollt, dann bitte auf ordentlichem Papier! Noch besser: Vergeßt die Perforation und stellt lieber z.B. alle sechs Monate ein alphabetisch geordnetes Inhaltsverzeichnis aller Power-Tips zusammen. Die Hall

of Fame könnt Ihr rausnehmen. Sie ist ziemlich uninteressant. Wie wäre es, wenn Ihr jeden Monat ein Spiel vorgebt, und die Spieler dann dafür ihre High Scores einschicken. Das könntet Ihr dann wunderbar mit der Rubrik "Player's Guide" verknüpfen. Das Clue Book finde ich toll. Weg mit diesen idiotischen Komplettlösungen. Noch'n Vorschlag: Richtet doch eine Rubrik ein, in der auf günstige Softwareangebote von Händlern aufmerksam gemacht wird.

Michale Scheuner, Grafsostheim

#### Grätziges Grün

Als ich das Heft 3/90 in die Hande bekam, schaute ich natürlich gleich gierig hinein und war sehr überrascht. Das ganze Heft war neu. Positiv ist, daß die Tests eine schönere Ordnung haben. Auch die verschiedenen Farben finde ich nicht schlecht. Doch da komme ich gleich auf einen für mich negativen Punkt zu sprechen. Wenn man sich die Seite 46 anschaut und sich den Test von "Blue Angels" durchliest, bekommt man doch Kopfschmerzen. Das Grün ist doch viel zu aggressiv. Ihr müßt unbedingt "weichere" Farben nehmen. Daß die Power-Tips nun zum Heraustrennen sind, finde ich super. Jetzt kann man sie richtig einordnen und man hat sie in Null Komma nichts zur Hand. ohne die ganzen Hefte herausziehen zu müssen. Dafür habe ich allerdings einen Vorschlag: Alle 6 oder 12 Monate solitet Ihr eine Gesamtübersicht der einzelnen Spielehilfen einbringen. Ansonsten bringt das Ganze überhaupt nichts, denn man sucht sich ja dumm und dämlich. bis man die richtige Seite des richtigen Hefts gefunden hat. Der neue Bewertungskasten ist ein auter Einfall. Jetzt kann man das Ganze besser überblicken. Doch ich finde. Ihr könntet ruhig einen Teil des alten mit rübernehmen. Was ich meine, sind die Disketten, Joysticks und die Geldstücke bzw. den kurzgefaßten Schwierigkeitsgrad. Daß Ihr die Rubrik "Musik, Bücher, Filme" eingebracht habt, finde ich nicht schlecht. doch solltet ihr es auf den zwei Seiten belassen.

Oliver Schulz, Wiesloch

#### Vier Fragen

Zuerst möchte ich Euch ein großes Lob für Eure Zeitschrift aussprechen, Ich kenne keine bessere und aktuellere Computerzeitschrift, Ich lese die POWER PLAY schon seit längerem und habe schon immer darauf gewartet, daß sie als einzelnes Heft erscheint. Im allgemeinen hat sich Euer Magazin stark verbessert. Die Steckbriefe sind viel übersichtlicher als die alten Bewertungskästen. Auch die Möglichkeit, die Tips jetzt abzuheften, kommt mir sehr gelegen. Das einzige, das ich kritisieren muß. sind die zwei Seiten mit Filmen, Büchern und CDs. Ihr solltet einfach nicht zu viel machen. Testet weiter Spiele, stellt Hitparaden auf, und die Welt ist zufrieden. Jetzt habe ich noch einige Fragen: 1. Gibt es zum Spiel "Hero's Quest" eine deutsche Anleitung?

2. Sind die AD&D-Rollenspiele ("Curse of the Azure Bonds", "Pool of Radiance", "Champions of Krynn" ...) für den Amiga erhältlich?

3. Wo liegt der Unterschied zwischen AD&D und Dragon Lance?

4. Ihr habt in der Ausgabe 1/90 dazu aufgerufen, das Spiel des Jahres zu wählen. Doch bis jetzt konnte ich in keiner Ausgabe die Auswertung entdecken. Wo ist sie?

Alexander Greger, München

 Zum Spiel Hero's Quest gibt es keine deutsche Anleitung.
 Die Amiga-Versionen sind noch nicht erschienen.

 AD&D ist eine ganze Rollenspielserie und Dragon Lance ein Szenario der AD&D-Reihe.
 Die Auswertung ist nicht vergessen, sie folgt in einer der nächsten Ausgaben. up

#### Ideale Lösung

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Entscheidung, POWER PLAY aus dem Beilagendasein wieder als eigenständige Zeitschrift neu erstehen zu lassen. So wohltuend sich Ihre Zeitschrift Ihnsichtlich Konzept, Gliederung, Aufmachung und nicht zuletzt Druckqualität von Ihren Konkurrenzprodukten abhebt, so sehr freue ich mich auf mehr Ihnalt, mehr Bildschirmfotos, mehr Tests. Nun möchte



ich noch einen Vorschlag zu folgendem Problem machen: Wie oft ist es mir passiert. daß man zu einem bestimmten Spiel unbedingt ein paar Informationen haben möchte, sei es nun ein Testbereich, eine Wertung oder nur den Computertyp, für den dieses Spiel erhältlich ist. Schon geht die Blätterei los. Ein Jahresinhaltsverzeichnis wäre eine unvollkommene Lösung, Ideal wäre eine Diskette mit einer einfachen Datenbank, in der Jahrgangsweise sämtliche POWER-PLAY-Tests mit Hinweis auf Heft- und Seitennummer gespeichert werden. Abfragemodus z.B.: Nenne sämtliche ST-Spiele mit einer PO-WER-PLAY-Wertung über 80, nenne alle ST-Simulationen etc. Ein solcher Service wäre zu einem annehmbaren Preis sicherlich anzubieten.

Uirich Kell, Düsseldorf

Tolle Idee. Wer hat Lust, eine solche POWER-PLAY-Datenbank zu programmieren? up

Beilagenimage ade

Endlich hat die POWER PLAY wieder das Format, das ihr würdig ist: Sie ist wieder eine richtige Zeitschrift geworden und hat das Image einer Beilage abgelegt. Darüber bin ich, wie sicherlich viele andere Leser, sehr froh. Besonders gut gefällt mir der "Steckbrief". Auf diese Weise erfährt man gleich, ob das Spiel für den eigenen Computer erscheinen wird. Gut ist auch, daß man die Tips jetzt herausnehmen kann. Auf diese Weise kann man sich einen Tips-Ordner anlegen und muß nicht immer alle Hefte nach einem Tip durchsuchen. Lobenswert ist auch die Erweiterung der Kurztests und die vielen Berichte und Interviews. Hervorragend sind außerdem die neuen, erweiterten Hitparaden. Weniger gefällt mir, daß bei der Bewertung der Punkt "Schwierigkeit" weggefallen ist. Ich finde, daß gerade dieser Aspekt beim Kauf eines Spiels ausschlaggebend sein kann. Vielleicht findet sich im Steckbrief noch eine Zeile Platz.

Die neue Rubrik mit den Video-, Bücher- und CD-Tests paßt meiner Meinung nicht in eine Zeitschrift wie dle PO-WER PLAY, denn Musik kann man nicht so objektiv beurteilen wie ein Computeroder Videospiel, und gerade darauf legt Ihr ja großen Wert. Im großen und ganzen ist die POWER PLAY geblieben, was sie immer war: Ein tolles Heft mit lockerer Sprache und sehr verläßlichen Tests. Macht weiter so!

Nach den sich überschla-

Thomas Stöckl, Altenstadt

#### Blöde Blasen

genden Ereignissen in Eurer Redaktion mußte ich Euch einfach einen Leserbief schreiben, 25. Januar 1990 gemütlich lehne ich mich in den Sessel zuruck und schlage die erste Seite der POWER PLAY auf... Doch was ist das? Mit zittrigen Händen halte ich das (dünne) Heft in der Hand - kann es das noch geben? Gibt es noch Zeichen und Wunder? Die POWER PLAY als eigene Zeitschrift? Kaum zu glauben. - In einer Art Jubelgeschrei riß ich die Postkarte aus dem Heft, füllte sie aus und hechtete zum nächstbesten Postkasten. So schnell wie möglich wollte ich die neue POWER PLAY in den Händen halten und Trantors neueste FreBorgien miterleben. Dann war es so weit - das Heft schneite in meinen Postkasten. Der Tag war gerettet. Ein dickes Lob für diese einmalig gelungene. neue POWER PLAY! Die grünen Power-Tips-Seiten zum Herausnehmen, mehr Tests, mehr Rubriken, mehr Trantor, einfach himmlisch. Mehr Trantor? Wie denn, wo denn, was denn? Im Heft 2/90 habt Ihr mehr Trantor versprochen. Doch das "Mehr" blieb aus. Wie in alten Zeiten nur eine Doppelseite. Ich finde, drei oder vier müßten es schon sein. Außerdem gefallen mir Eure Bewertungsbilder nicht mehr. Heinrich guckt beim Durchschnitt eher leicht "mäßig" (Mundwinkel) und Martin beim "Gut" nur leicht geschmeichelt, anstatt begeistert. Ändert das! Außerdem sind Euch bei den Tests vom "World Games" und "Battle Out Run" auf Seite 100 zwei Fehler unterlaufen: Die Bilder passen nicht zu den Sprechblasen. Ansonsten kann man über Eure Zeitschrift nicht meckern, sonder nur Gutes über sie ausschütten. Alexander Kluth, Minden



Philipp Zimmermann setzt auf Power-Tips

Alexander hat natürlich völlig recht, wenn er die falsche "Beblasung" beanstandet. Da muß bei der ganzen Hektik ein Lapsus passiert sein. Und was "mehr Trantor" angeht: Rolf Boyke, unser Cornic-Zeichner, ist schwer mit dem Layout und den Starkiller-Folgen beschäftigt. Er hat uns aber versprochen, mal ein Seitchen mehr zu zeichnen, wenn er etwas mehr Zeit hat.

#### Mäßige Motze

Als regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift habe ich bemerkt, daß sich die supergut zum Besseren gewandelt hat. Vor allem was MS-DOS-Spiele angeht. Da seid Ihr einsame Spitzenreiter in Sachen Qualität. Ihr testet im Vergleich zu anderen Zeitschriften sehr viel für PCs. Eure Tests sind optisch gut gestaltet und gut geschrieben. Auch Motze darf nicht fehlen: Da wird nie erwähnt. was von den DOS-Maschinchen verlangt wird. Oder ob der Amiga z.B. 1 MByte braucht oder ob's beim ST für Mono oder Farbe ist. Bei Euch steht als PC-Test-Maschine wohl ein 486er mit 25

MHz, Gameblaster, Adlib, MT32, Soundblaster und VGAKarte in einem auf dem Tisch.
Ansonsten: Vor allem mehr
Tests. Ähem, noch der letzte
Senf: Heini, was ist das für
ein Gekräusel auf Deinem
Haupte, hä? Kann ja wohl
nich wahr sein. Ein Endmonster aus "R-Type" oder "Katakis"? Ach, das sind ja die
Haare... Jörg Sigle, Weinstedt

ST-Spiele laufen in der Regel nur mit Farbmonitor. Sollte ein Programm doch mal mit dem Monochrom-Bildschirm laufen, geben wir das extra ım Test an. Ähnlich ist's beım Amıga: läuft ein Spiel nur mit einer RAM-Erweiterung auf 1 MByte, warnen wir Euch im Test davor, Bei PC-Tests gehen wir im Text in der Regel auch auf die Geschwindigkeitsunterschiede ein. Wir testen PC-Spiele sowohl auf einem XT (10 MHz) als auch auf einem AT (15 MHz). Was wir allen PC-Besitzern dringend zum Spielen empfehlen, sind eine Festplatte, eine EGA/VGA-Grafikkarte und ein Farbmonitor. Unter Hercules oder CGA sehen die meisten Spiele furchtbar aus (oder laufen überhaupt nicht).

Zu wenia Fun

In diesen Tagen hört Ihr sicher schon genug Lob. Doch auch ich möchte Euch gratulieren zu diesem Meisterwerk von POWER PLAY. Einziger Kritikpunkt: zu wenig POKEs, zu wenig Fun. Macht doch mal wieder so eine lustige Einleitung wie mit Anatols rosarotem Käfer. Ein dickes Lob an den Erfinder der neuen Wertungskästen.

Alexander Lerch, Berlin

#### Special Interest: Lynx

Mein Freund und Ich sind sehr an dem "Lynx" Interessiert, über das Sie im POWER PLAY 2/90 berichtet haben. Deshalb möchten wir gerne wissen, ob für dieses Gerät in Zukunft noch mehr Spiele entstehen werden (ware sogar ein sehr einfaches Malprogramm möglich?). Wenn ja, würden Sie diese Spiele in POWER PLAY testen?

Dominik Hausen, Vallendar

Atarı hat angekündigt, daß in Zukunft regelmäßig neue Spiele für das Lynx erscheinen sollen. Diese werden wir dann selbstverständlich auch testen. Ein Malprogramm ist allerdings nicht vorgesehen. up

#### Prozedur

Als Kritik zu Eurer neuen Ausgabe möchte ich die Anregung bringen, bei Spielen, die für MS-DOS getestet werden, besser auf die unterstützende Hardware hinzuweisen; z.B. welche Grafikkarte mit welcher Auflösung unterstützt wird, welche Soundkarte, ob Maus/Jovstick benutzt werden können. Ansonsten ist die PO-WER PLAY ganz interessant. Sie sollte allerdings ein paar Seiten mehr haben. Und mehr Bilder der getesteten Spiele wären auch nicht schlecht. Ebenso etwas mehr Informationen zur Bedienung eines Programms wären sehr nützlich. Zum Beispiel hat mich bei "Pool of Radiance" und "Curse of the Azure Bonds" sehr gestört, daß ich zum Laden eines Spielstandes den Computer neu booten muß. Dies ist in meinen Augen eine unnotige Erschwernis beim Spielen, auf die eigentlich in einem Test hingewiesen werden sollte. Wie ist das beim Nachfolger "Champions of Krynn" gelöst? Und warum hat dieses Spiel beim Sound nur 25 Prozent bekommen, wenn doch laut Michael Besitzer einer AdLib-Karte mit einer "allerfeinsten" Titelmusik verwöhnt würden? (Originalton).

Zum Interview mit der FTL-Crew: Warum habt Ihr sie nicht gefragt, ob die wirklich erwarten, daß ich jedesmal, falls ich Dungeon Master auf dem PC spielen wollte, meinen Tower-AT unter dem Tisch hervorziehe, umdrehe, das Druckerkabel abschraube. das Soundkabel/die Soundkarte einstecke, mit dem Verstärker verbinde, den Rechner wieder umdrehe und zurückschiebe? Und warum habt Ihr sie nicht nach den Soundkarten gefragt. Die Ad-Lib-Karte ist doch mittlerweile Standard.

Rolf-Peter Böhlke, Frankfurt

Auch bei Champions of Krynn kann man leider keinen Spielstand faden, sondern muß das Programm neu starten

Bei den Soundwertungen für PC-Spiele bewerten wir den "normalen" Sound, der aus dem PC-Lautsprecher kommt. Zusätzliche AdLib-Musik wird nicht berücksichtigt, weil in Deutschland erst relativ wenige PC-Besitzer eine solche Karte haben. Mehr zu diesem Thema in der nächsten Ausgabe.

Woran liegt's?

ich habe folgendes Problem: Nachdem ich es leid war, den herrlichen Stereosound meines Amiga über den Monitor 1084S zu hören, steckte ich die Stecker in meinen Verstärker Teac A-X-7'. Hierdurch entsteht ein leichtes Dröhnen, das auch vorhanden ist, wenn der Computer ausgeschaltet ist. Ziehe ich die Cinch-Stecker heraus, ist es wieder weg. Woran kann das liegen? Ist mein Verstärker vielleicht nicht für den Amiga 500 geeignet? Oder stimmt was mit dem Amiga nicht?

Markus Pfeiler, Hilden

up

Hat jemand ähnliche Probleme und kann Markus helfen?

# COMPUTER // MARKT

Rernhard Schröder Telefon: 0251/532771
Frie-Vendt-Straße 16 Telefax: 0251/532842
4400 Münster Btx: 0251-532842

No-Name Disk. 31/2', 2DD 10 Stck. 16.95

No-Name Disk. 31/2', ND 10 Stok. 39,95

31/2", ND 10 Sterk 33,33

51/4", HD 10 Stok. 16,95

Atari Farbmonitor 599,-

Atari 30 MB-Megafile **889,**–

Epson Drucker LQ 550 875,-

Laufwerk 3½² für St oder Amiga (anschlußfertig!)

Amiga 500 Spoichererweiterung, 512 KB, abschaltbar, Uhr **219.**—

229.-

#### Andere Artikel auf Anfrage!!!

Wit versenden Hardware, Software Bücher und Zubehör

Preisiste mit Angabe des Computertypa gegen Einsendung von 2. – DM in Briefmarken. Preise Treibteibend Liefermöglichkeit vorbehalten.

Lielerung per Nachnahme zzgl. Versandkosten Händleranfragen erwünschti

P

S

P

S

B

S

## Spiele / US-Software

#### Die neuen Spiele von SIERRA

Leisure Lerry II

Populus

Codename Iceman MAN Hunter S.F. 85.-95.-Colonel Banquest 95. Leisure Larry III Space Quest III Hero's Quest 95.wertere auf Anfrage Mindscape 83,-Balance of Power Accolade 78 -Test Drive II Flectronic Arts

Microprose F19 Stealth Fighter 115 -

85.-

#### Weitere Software:

Microsoft Windows 286/386 175,- / 325,-DXF-Handler 510,-Umwand ung von Autocad 2.6 - 9.0 / 10.0) F.bu, Lohn und Gehalt. Auftrags-

bearbeitung in deutsch a. A. Preisänderung vorbehalten





			_
PC ENGINE		MEGA DRIVE	
C-ENGINE RGB *	379 -	MEGA DRIVE+ISPNACH WAHL	*449,-
C-ENG. RGB NEU -SP: *	439.	MASTER-SYSTEM ADAPTER	a.A
SUPER GRAFX+BATTLE A. *	699.	ATOMIC ROBO KID	a.A.
PARANOIA	109,-	GOLDEN AXE	119,-
SUPER VOLLEYBALL	104,-	SUPER REAL BASKETBALL	119,-
CYPER CORE	109,-	SUPER SHINOBI	a.A
BLODIA	89,-	AIR DIVER	119,-
NEW ZEALAND STORY	109,-	SOKOBAN	99
FIGER ROAD	. 109,	NEW ZEALAND STORY	.119,-
SPLATTERHOUSE	a.A.	ZOOM	94
CITY HUNTER	e A	PHANTASIE STAR II (engl.)	a.A.
SPACE INVADERS	. 99	JOYSTICK XE-1ST	.94,
	-	Management 1	

LODE RUNNER SOKOBAN WORLD AFTERBURNER DJ-BOY
IMAGE FIGHT GENPEI GHOSTBUSTERS LEYNOS

IMAGE FIGHT	GENPEI	GHOSTBUSTERS	LEYNOS				
		NINTENDO					
Stadium Events		_a_A_ MEGA MAN	8				
SEGA MASTER-SYSTEM							

Tennis Cup ...a.A. Ultima 6 a.A. FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN AN.

DIE MIT \* GEKENNZ, GERÄTE SIND OHNE FTZ. NR. UND VDE PRÜFUNG. VERSAND PER NN. 8,-OM, BB VORK. 4,-DM. PRESÄND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN.



750/157

7,90

#### COMPACT-DISC



#### Lloyd Cole

Von der finsteren Kinderschreck-Mene, mit der Lloyd Cole einem von der Hülle seines neuen Albums aus mustert, sollte man sich nicht abschrecken lassen. Seine hochkarätigen, melancholischen (aber nie tranigen) Songs sind stillstisch zwischen Pop und Folk angesiedelt. Zum Seufzen schön die Single "No Blue Skies", hartnäckig eingängig "Undressed" und bei "Sweetheart" geht's richtig rockig zur Sache Auf und der seine alle Begleitband The Commotions ist Cole zu prächtiger Form aufgelaufen.

Polydor 841 907-2 52:25 Minuten/13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT-DISC



#### Basia: London Warsaw New York

Die gebürtige Polin Basia (Sängerin, Songwriterin und Produzentin in Personalunion — zusammen mit Danny White) knüpft musikalisch nahtlos an ihr Erstlingswerk "Time and Tide" an: Beschwingte Popmusik im Wechselbad mit eingängigen Samba Rhythmen, angereichert mit einer Messerspitze Disco-Sound. Teils erfrischende Kompositionen und ihre geschulte Stimme retten Basia vor dem Abörften in allzu seichte "Stock/Alitken/Waterman"-Gefilde. mg

Epic 463282 2 42:41 Minuten/10 Tracks POWER-WERTUNG: durchschnittlich

#### COMPACT-DISC



#### Restless Heart: Fast movin' Train

Bei Cowboyhüten auf dem Cover zuckt, der Rockfan zusammen: Unverdümte Country-Music-Heimeligkeit scheint angesagt zu sein. Doch die US-Formation Restless Heart bewegt sich geschmeidig in der Grauzone zwischen Mainstream-Rock und modernen Country-Songs. Die zehn Stücke ihres vierten Albums sind zwar alle unversichämt kommerziell, aber handwerklich bil zich auch ein guter Anspieltip. hi

RCA 9961-2-R (USA) 35:39 Minuten/10 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

#### COMPACT-DISC



#### Shawn Colvin: Steady On

Shawn Colvin ist ein Geheimtip für Fans von melodischen, gesangsbetonten Songs im Stil einer Tracy Chapman oder Tanita Tikaram. Wer gefühlvolle, aber engagiert vorgelragene Lieder schätzt, der wird die Folk getränkten Songs auf "Steady On" mögen. Im direkten Vergleich zu oben genannten Mitstreitern würde ich dem Album von Miss Colvin sogar den Vorzug geben – nicht nur wegen ihrer geschmeidigeren

Columbia CK 45269 (USA) 42:41 Minuten/10 Tracks POWER-WERTUNG: emafehlenswert

#### COMPACT-DISC



#### Bruce Willis: If it don't kill you, it just makes you stronger

Als sich Bruce Wil is den Titel für seine zweite Platte ausdachte, muß er an seinen Kinchtit "Stirb" tangsam" gedacht haben. Der ruppige Bruce präsentiert sich auch als Musiker von der rauhen Seite. Es dom nieren eindeutig fetzige Rhythm & Blues-Songs. Volter Elan schmettert er einen Adrenalin-Anheizer nach dem anderen ins Mikrophon, kurzeitig unterbrochen durch ein paar Balladen.

Motown ZD72680 46:49 Minuten/12 Tracks POWER-WERTUNG; empfehlenswert

n dieser Stelle

wolfen wir Euch

über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kinound Videofilme sowie

spannende Bücher informieren. Das be-

währte Test Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Henrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakleure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas an-

ders aus. Im Gegensatz zu den Spiele

Tests vergeben wir keine Punkte, sondern

stufen die vorgestell-

ten Produkte in fünt

"Qualitätsstufen" ein.

Diese reichen von

hervorragend über

empfehlenswert.

durchschnittlich

und **für Fans** bis hin

schmetternden man-

gelhaft.

einem nieder-

#### COMPACT-DISC



#### Future Wars: Time Travellers

Das französische Softwarehaus Delphine hat die Musik zum Spiel "Future Wars" im Plattenstudio kräftig aufge beppt und auf eine CD gebannt. Die flot te Synthesizermusik höft sich überra schend gut an Zur Klasse eines Jean Michel Jarre ist es für Komponist und Arrangeur Jean Baudlot freilich noch ein weiter Weg. Im Moment kann man die "Future Wars 'CD nicht im Handel kaufen. Interessenten wenden sich bitte direkt an Delphine in Frankreich. mg

Delphine 174212-2 25:05 Minuten/11 Tracks POWER-WERTUNG: Für Fans



# BÜCHER / MUSIK / FILME

VIDEOFILM



#### The Punisher

In den amerikan.schen Marvel-Comics verbreitet der Punisher ("Der Bestrafer") schon seit einigen Jahren Angst und Schrecken unter den Unterwellgrößen und Verbrechern. Ohne Superkräfte und tolle Fähigkeiten, aber mit Feuerwaffen, Dynamit und blanken Fäusten geht er auf seinen Privalfeldzug gegen das organisierte Verbrechen.

Da Filme, die auf Comics basieren, schon Tradition haben und erst kürzlich mit der "Batmania" ihren Höhepunkt erreichten, lag nichts näher, als auch den Punisher auf der Leinwand zum Leben zu erwecken. Als Hauptdarsteller des finsteren Burschen, der auf seinem Weg auch schon mal ein paar Unschuldige umpustet, wurde Dolph Lundgren ("Red Scorpion", "Rocky IV") ausgesucht. Ihm zur Seite steht Louis Gossett jr. Zum düsteren Flair paßt auch das finstere Outfit des Punishers: Schwarzes Leder, Stoppelbart und die Kanalisation als Wohnstatt.

Der Handlungsrahmen läßt sich in zwei Sätze kleiden: Der Punisher, ein ehemaliger Polizist, räumt gnadenlos unter der Mafia auf, weil diese seine Familie getôtet hat. Dabei gerât er in eine Auseinandersetzung zwischen der Mafia und der japanischen Verbrecherorganisation Yakuza, Die eigentliche Handlung beschränkt sich auf ein paar mürrisch gemurmelte Worte von Dolph Lundgren, ein paar ebenso wortkarge Nebenfiguren und einen ganzen Berg pyrotechnischer Spezialeffekte. Zwar ist der Film für Actionfreunde durchaus anschaubar, aber irgendwie bleibt das schaurigschöne Feeling der Comics etwas auf der Strecke - und das, obwohl Altmeister Stan Lee (Mitautor der Marvetcomics) selbst Hand an den Film legte. Ein Computerspiel mit dem Punisher wird demnächst erscheinen.

Regie: Mark Goldblatt
Produzent: Robert Kamen
Drehbuch: Stan Lee
Hauptdarsteller: Dolph Lundgren, Louis Gossett jr.
Lautzeit: 90 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Video-Anbieter: Highlight
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



#### Millennium

Zeitreisen sind zur Zeit "in". Der nesige Erfolg von "Zurück in die Zukunft" muß die Macher von "Millennium" inspiriert haben, ihr Glück elenfalls mit diesem Thema zu versuchen Be schränkte sich das Spielberg Werk noch auf ein paar Jahrzehnle, protzt Millennum gleich mit Jahrlausenden.

Zu Beginn der Geschichte vermutet natürlich keiner der Beteiligten, daß Zeitreisende ihre Hände im Spiel haben, als zwei Flugzeuge in der Luft kollidieren. Erst mit der Zeit fallen der Untersuchungskommission Ungereimtheiten auf. Allen voran ihr Chef Bill Smith, gespielt von Country-Barde Kris "Convoy" Kristofferson, kommt ins Grübeln, als die Uhren der toten Passagiere plötzlich rückwärts laufen. Zudem fällt ihm eine Waffe aus der Zukunft in die Hände, mit der er vorerst nichts anfangen kann. Weitere Indizien und ein quangelnder Professor, der der Wahrheit recht nahe ist, sorgen für ein gepflegtes Durcheinander. Schließlich verliebt sich Smith in eine Elitesoldalin der Zukunft (hier springt Ex-Engel Cheryl Ladd in die Bresche), die gerade im Jahr 1989 weilt, um begangene Fehler auszubügeln. Diese Liebelei bringt die Pläne der Zeitreisenden schließlich total durcheinander ...

Die Story von "Millennium" ist leider ziemlich verwegen, wenn nicht sogar konfus und läßt sellen Spannung aufkommen. Das ewige Zeitgehopse geht einem nach kurzer Zeit ziemlich auf die Nerven. Für einen Actionfilm ist zu wenig los, mit Science-fiction hat Millennium nicht viel im Sinn, ein Kunstwerk ist er schon gar nicht, und nur so zum Anschauen leihe ich mit keinen Film aus der Videothek aus — wozu gibt's Fernsehen. Da ziehe ich lieber die x-te Wiederholung der "Raumschiff Enterprise" vor.

Regie: Michael Anderson Produzent: John Eckert Drehbuch: John Varley Hauptdarsteller: Kris Kristofterson, Cheryl Ladd Lautzelt: 108 Minuten FSK-Freigabe: ab 12 Jahren Video-Anbieter: Warner POWER-WERTUNG: für Fans BUCH

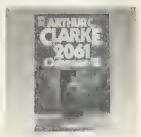


#### Planetfall

Ein Infocom-Klassiker als Roman? Nicht ganz: Arthur Byron Cover läßt zwar alle Figuren aus Steve Meretzlys Science fiction-Abenteuer "Planetfall" und "Stationfall" aufhauchen, aber die Geschichte ist ganz neu. Die knapp 300 englischsprachigen Seiten lesen sich recht witzig und spannend, auch wenn in der Mitte der Dampf etwas fehlt. Eine deschicht in Sicht, also muß man das englische Paperback lesen. af

ISBN: 0-380-75384-7
Autor: Arthur Byron Cover
Verlag: Avon Books
Prois: US \$ 3,95 (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



#### 2061 — Odyssee III

Gut 20 Jahre nach "2001" erschien nur mit "2061" bereits der dritte Band der "Odyssee"-Reihe von Arthur C. Clarke. Die Handlung knüpft nahtlos an die Vorgänger an: Seit sich der Jupiter in eine Sonne verwandelte, ist der Mond Europa Sperrgebiet für die Menschen Doch eines Tages muß ein Raumschiff auf Europa notlanden und macht dort einige unglaubliche Entdeckungen. 2061 ist flott erzählte Routine-Sciencefiction.

ISBN: 3-453-0265-2 Autor: Arthur C. Clarke Vortag: Heyne Preis: 8,80 Mark (Taschenbuch) POWER-WERTUNG: amplehlenswert

#### MUSIKVIDEO



#### Tanita Tikaram: Ancient Heart

Der knapp einstündige Konzertmitschnitt zeigt den Liveauftritt einer etwas unsicheren Tanifa Tikaram, die 14 Songs zum besten gibt. Die meisten stammen von der ersten, der Rest von der kürzlich veröffentlichten zweiten Platte. Wer die Folk-getränkten Lieder schon auf CD hat, der kann auf dieses Video getrost verzichten. Zum Reinschnuppern in das gitarrenbetonte Sangesout ist es empfehlenswert. mg

WEA 9031-71030-3 58:15 Minuten/14 Tracks Zirka-Prals: 30 Mark (VHS-Video) POWER-WERTUNG: emofehlenswert

#### BUCH



#### Die Welt der tausend Ebenen

Jadawin ist Angehöriger einer uralten und unsterblichen Rasse. Durch ihre technologische Überlegenheit erscheienn sie wie Götter und führen sich auch so auf. Mit ihren technischen Errungenschaften hat sich jeder dieser Rasse ein kleines Privatuniversum zusammengezimmert, um dort zu leben. Die Abenteuer von Jadawin gibt es als Komplettsammlung. mh

ISBN: 3-426-95766-2
Autor: Philip Jos Farmer
Vertag: Knaur
Preis: 14,80 Mark (Taschenbuch)
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

## COMICS

nfant terrible" und Bürgerschreck war der mittlerweise verstorbene französische Zeichner Reiser. Der Semmel 
Verlach hat sich seines Nachlasses angenommen und nun das Buch Tierleben herausgebracht. Es ist wahrscheinlich das Bösartigste und Gemeinste, was je über Tiere geschrieben wurde. Für alle anspruchsvollen Leser mit dem Hang zum 
Exzentrischen ein Feuerwerk 
und solche, denen Brehms 
Tierleben schon immer zu brav 
war

Neben Frankreich und Belgien mausert sich Spanien langsam, aber sicher zu einem der Interessantesten Comic-Länder. Im Carlsen-Verlag erschien jetzt die Geschichte des Weltenbummlers Dieter Lumpen von Ruben Pelirjero und Jorge Zentner. Der Held ist Reisender zwischen Griechenland und Indien. Er gerät immer wieder in brenzlige Situationen, aus denen er à la "Indiana Jones" immer nur knapp entkommen kann. Das Album ist nicht typische Abenteuer-Dutzendware, sondern vielmehr ein Versuch über Moral und Unschuld. So spielt er rus-



# Comic











Statt Indy: Dieter Lumpen auf Tempelsuche



sisches Roulette, um seine Spielschulden loszuwerden; er gewinnt, muß aber einen alten Mann ermorden, der ihm zuvor das Leben gereitet hat. Oder er überläßt seinen besten Freund im indischen Urwald dem sicheren Tod, um sich mit einem Vermögen an Edelsteinen davonzumachen. Dieter Lumpen ist sicher eines der interessantesten Comicwerke der letzten Zeit, spannend, witzig und intelligent.

Ein Held der ganz anderen Art ist Sir Mickey Loverose, Hauptfigur des Bandes Garten der Lüste von Will und Steven Desberg, erschienen im Rai-ner Feest Verlag. Er ist im besten Larry-Stil verzweifelt auf der Suche nach der großen Liebe. Moral hat für ihn so gut wie gar keine Bedeutung; sein Lebensinhalt besteht aus der Suche nach der richtigen Gefährtin. Diese Suche wird so witzig erzählt, daß die Odyssee vergangenes Jahr den Preis für das beste humoristische Comic-Album erhielt.

Ein weiterer untypischer Held ist der Franzose Napoleon Bonaparte, der in dem Album Endstation Gulag des Künstlers Dimitri eine volkseigene Gurke dem Genossen Iwan überbringen soll. Wegen eines vermeintlichen Diebstahls lernt der pflichteifrige Wahl-Russe Sibirien von seiner trostlosesten Seite kennen. Er wird in ein Arbeitslager gesteckt. Dort erhält er schnell Sonderstellungen; vor allem wegen seiner - aussichtslosen - Bemühungen, das Gulag ans Pariser Metronetz anzuschließen. Endstation Gulag, erschienen bei comicplus, ist eine amüsante Geschichte mit ironischen Untertönen.

Ein weiteres postnukleares Science-fiction-Epos legte der Carlsen-Verlag mit der neuen Serie Gord — Planet der Geächteten vor. Die Erde wurde nach einem alles zerstörenden Desaster für unbewohnbar erklärt und dient nur noch als Sträffingsplanet. Der natürlich unschuldige Held kämpft sich unschulder Held kämpft sich tapfer durch die Unannehmlichkeiten — die Geschichte ist ganz ansehnlich gezeichnet.

Im Hethke Verlag erscheinen außerdem zahllose Superhelden-Comics (Superman, Batman, Gerechtigkeitsliga und Teen Titans). Wer diese Figuren mag, wird sich sicher an den schön ausgestatteten Alben freuen.

Eric Hegmann/al





nd noch mehr Power Tips: Ab sofort gibt s Monat für Monat 32 Sexten voll mit Lö-sungsnilfen, POKEs, Karten, Cheats und Tricks. Diesmal werden die Sierra-Spiele besonders intensiv behandelt; ale anderen sollten ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Viel Spaß und schreibt weiter so fleißig. Dem "Tip des Monats" winken 500 Mark! al

#### Power-Tips

Computersp.ele 1 Starflight	lips -		55
Police Quest II			57
X-Out			59
Star Command			59
Rings of Medusa		ŧ	80

Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

North & South	63
Chaos strikes back	64
Goldrush	64
It came from the desert	68
POKE-Ecke Chase H.O. Stormlord, Super Wondert In Monsterland, Strider, Ba Squadron, Switchblade	
Videospiete Tips Wizards & Warriors, Altere Beast Ordyne, Double Dragon, Super Thunderba Shinobi, Power Strike, Sup Shinobi, Rampage, Puzzle Boy	ade, er
Mr. Hell, Blue Lightning, A red Beast, Alex Kidd in Hig Tech World, Wonderboy III	gh

Goonies II, Herzog 2

Chaos sirikes back Teil II

Starflight, Teil III

Manhunter II

Wonderboy III

Frisch gelöst

60

71

72

73

78

82

King's Quest

Heft 5/90

#### Starflight 11

Kai Megerle aus der Wagnerstadt Bayreuth schickte uns die Komplettlösung zu Starflight II Er schre bt:

Zu Beginn des Spiels liegt das Hauptproblem in der Beschaffung von Zahlungsmitteln, um eine ausreichende Schiffsausrüstung und Ausbildung der Besatzung zu ermöglichen. Es empfiehlt sich folgendes Vorgehen

- Zunächst Verkauf des Jump Pods. Zusammenstellung der Besatzung.

- Bis auf den Doktor zuerst nur Velox.

Der Veloxnavigator muß auf einen Ausbildungslevel von 250 trainiert werden.

Als Doktor einen Human der auf einen Skill Level 200 trainiert wird.

- Das restliche Geld in die weitere Ausbildung der Besatzung stecken

Als nächstes sollte der Science Officer auf 200 debracht, und als Reserve noch ein anderes Mitglied medizinisch oder nav gatorisch ausgebi det werden.

Jetzt Start von Starport und Lber den 33/70 Flux corewarts. Vorsicht am Ende des Fluxes. es liegt ein "Fluxcluster" vor, das Hinausmanövrteren ist etwas heikel. Danach Kurs auf den kleinen Nebel bei 101/85. In dem steckt ein Planet, der von Spemin erobert wurde.

Bei der Position 49 S/24 E landen. In dem dort befind ichen Relikt steckt ein "valuable equipment", eine Mineral Drone, mit F2 zu betätigen Mineral Drone autnehmen und sofort wieder starten.

 Nun Kurs auf 105/75 nehmen, der 7 und 8. Planet können zur Kolonial sierung empfohlen werden. Dies wird bei der Rückkehr nach Starport mit jeweils 35 000 S.P. hono-

 Danach Kurs auf weitere Planeten, die empfohlen werden müssen, 3-107/64, 3-133/7, 5-132/6 und 1-56/33. Vor der Empfehlung jeweils noch Kontrolle der Colonisation requirements durch den Science Office im Orbit!

Jetzt Rückkehr zu Starport und Schiff mit den gezahlten Präm en ausrüsten. Die Prämien werden ausgezanit, wenn man im Starport in Operation/Evaluation geht. Die wichtigsten Ausrüstungsmaßnahmen sind der Erwerb eines Antriebs des ..evels 5, eine Lifeformshleids (im Tradedepot)

#### TRADE SOUTHER ESTABLISHMENT S.O. .

1-DELIGHTFUL FUNGUS CHENS 11-DATA CRYSTALS 15-PHASE INDUCTORS 25 ODER 24 MARKET BOILER 6-TAMES, HAPPY DUTCE ,3-SENSON REPORTS 7-SCREECH HARPS 9 2-HEADER ROUTE CRISS CLOUD PRINTE 16-CHARM GUBTES LN-HIM/SUBJULS 10-HUFRIPODS 2-DATA CRYSTALS 18 DIER 24 14-CHARM EXELES 14-FIRE BENS 27 14-MEP FOR 22-HARMONY STONES 20-MLIE ALE 22-GRON 600 29 A-HILP FUR 17-IMPERIANT SPERETS 29-DATA CRYSTALS 21/IMPR : - INFEMOREDS 18 00ER 17

Navigieren ist eine Kunst ...

#### FLUXKOGRDINATEN

3/120- 25/150 4/155- 25/151 29/54 - 93/23 33/70 - 70/82 41/145- 57/112 59/215- 61/189 63/153- 79/160 69/133-173/164 98/197-126/211 .05/74 -182/153 33/21 153/55 153/55 -266/5	CLUSTER: 68/82-70/81 59/82-181/.53 65/83-69/81 70/81-68/81 70/83-68/16 70/83-68/16 71/82-100/107 181/136-184/137 181/137-176/127 182/136-239/40 182/137-181/152	180/153-182/156 180/154-175/127 181/152-182/137 181/153-49/82 181/154-215/171 182/153-105/74 182/153-105/74 182/154-180/153 183/153-183/137 175/127-181/137 175/127-180/154
		175/127-181/137 176/127-180/154

... für die man dringend die Koordinaten braucht

L	1	r	۲	r	Ų	R	П	Ą	Ł	ĸ	ĸ,	А	Ų	۲	
10	00		'n	-											

LIFEFOR	MVERKA	JF		
BLACK ACID SQUIRTER BRASS HARPOONER	184/148 159/30	181/197		
BREATHING CACTUS	54/195	2021277		
CRYSTAL SPONGE PLANT	242/164			
EIGHT LEGGED RHINO	125/95			
ELECTRIC BALLOON	35/68			
FUNNEL TREE	199/82			
FUR TREE	214/178			
GLOWING SPINNER	184/148			
GREEN BALLOON	7/151			
GREEN BLOB	1/24	54/104	237/61	
SREY ANEMONE	184/148	011 224	201742	
HILL RAT	237/41			
HIVE PLANT	199/82			
HOT FUNGUS	29/74	161/53		
HUMANOID HOPPER	93/37	202/105		
OILY SPORE BUSH	54/195	201/105		
PARACHUTE SPIDER	237/88			
PEACOCK TREE	12/205			
PLANT BIRD	214/178	239/216		
POISON GLIDER	131/7	216/45		
POP BERRY PLANT	29/74			
PSYCHIC BLASTER	242/164			
PULSATING GUNNY	203/106			
PURPLE SCRECHER	91/211	202/105		
RED PUFF WART	237/88			
ROCKET MELON	237/41			
RUNHING FUNGUS	1/24	216/45		
SANDPIT STALK	203/106	239/216		
SCALY BLUE HOPPER	12/205			
SINGLE LEAF	91/211			
SPINNING CRAB	64/6			
STICKY FRUIT	1/24	35/68;		
STINGING COME	93/37	201/105		
YACUUM SLUG	93/37			
WANDERING CHANDELIER	199/82			
WHEEL SHAKE	91/211			
YELLOW HUGGER	29/74	64/6		

Was kostet eigentlich eine "Hügelratte"?

und Ausstattung bis auf 16 Cargo Pods. Es empfiehlt sich noch eine Panzerung, Genauso wichtig ist jetzt eine gute Ausbildung der Crew. Als Communication Officer emen Thrynn auf Level 250 bringen - Éin Problem stellt der Dok tor dar. Elowans sind zu empfindlich, und Humans werden im Einflußbereich des Uhl schizophren und verschwinden sogar spurlos. Trotzdem zu diesem Zeitounkt einen Human auf dessen Maximallevel von

200 Medicine verwenden - Im Spielverlauf dann den Versuch starten, als Doktor elnen Dweenle zu nehmen, der bei späteren Dweenleencounters als Austauschbesatzungsmitalied angeboten wird. Als Besatzung also 4 Velox, ein Thrynn und ein Human.

- Start von Starport über den Flux 29/54 nach 5-132/6.

- Nun Landung auf 5-132/6 und Sammeln von Single leaf, Oily Spore Bush, Pop Plant und Nid Berries, Insgesamt mussen mindestens 250 m3 Single leaf und dazu soviel wie möglich von der anderen Lifeforms gesammelt werden. Dazu muß eventuelt mehrfach gestartet und wieder gelandet werden. Nach N d Berries muß so lange gesucht werden, bis man mindestens eine hat, sle sind sehr wichtig für das Verhalten der Dweenle Zusätzlich bei jeder Landung auf Jedem Planeten immer Mineralien einsammetniassen (nur so lange man dringend Geld braucht).

 Mit Repairmater at und hochwertigen Metallen läßt sich auch Geld machen Darüber hinaus findet sich auf mancher Planeten auch Shyneum.

- Wem das Pflanzensammeln langweilig wird, macht einen Abstecher auf die Mineralplaneten der Humna Humna, z.B. 4-216/45, auf dem die Mineral Drone in kurzester Zeit riesige Mengen von Repairmaterials sowie auch Gold und Silber heranschafft. Der Weg dorthin üper die Fluxes 134/21 und 153/53 ist nicht weit. Im gleichen Sternsystem und nebenan in 237/41 kann man sìch mit Erzhandel noch Barmittel und auch Amusoballs erwerben. Auf der geplanten Route assen sich diese und auch ein Teil der Metalle ganz gut veräu-Bern, also kräft a einkaufen und dann verhökern, (Minerals meist nur zu 40 bis 60 Prozent des Nennwertes.)

Mrt vollen Cargo Pods über d e Fluxe 134/21 und 156/47 zu



den Dweenie nach 5-/91/211 Alle Single Leafs verkaufen und Nutripods für etwa die Häfte des Erlöses kaufen Wester nach 54/195, Oily Spore Bushs verkauten und Godmasks sowie Nutripods einkaufen 2-38/190 anfilegen und Kolonisierung empfehlen. Bei allen Dweenleencounters informationen, vor allem aligemeine und solche über die Vergangenheit sammeln. Unbedingt auf das Angebot zum Tausch der Nid Berries eingehen, man bekommt Shyneum dafür. Weiter zum System 2/152 und den entsprechenden Planeten zur Kolonisierung empfehlen.

Die Nutripods auf 7/151 ver kaufen und mäßige Mengen an Data Crystals erwerben. Über Fluxes 4/155 und 25/150 nach 28/78 and dem dort pefindlichen Gorzek einen Besuch abstatten (im Orbit des dortigen Glasplaneten).

- Der Commun cat on Officer sollte sich über Gorzek selbst und die Vergangenheit informieren lassen. Weiter zum Ta-

delou-Eshev-Homeplaneten. einen Teil der Godmasks und die Pop Berries an Bord verkaufen und den wicht gsten System Scanner erwerben

- Nächste Stat on ist der Tandelou-Eshvara-Homeplanet 2.35/69. restliche Godmasks (die hier meistens mehr erbnngen als bei den Eshev) verkaufen und allen lieferbaren Tand Happy Juice einkaufen

- Jetzt den Starport anfliegen und alles noch verfügbare Geld in Ausrüstung und Ausbildung investieren. Es gilt nun, die nur von Fremdrassen erhältlichen items zu erwerben Die meisten der oringend gebrauchten Dinge gibt es nur gegen bestimmte Handelsgüter, die mit einem Stern in der im Orbit abfragbaren Handelsgekennzeichnet güterliste sind, (Siehe Liste der gehan-"speciality trade goods", es wird einem auch allerlei Unverkäufliches angeboten.) In den Regionen, in denen wir uns bis letzt aufgehalten haben, waren eigentlich ke ne Kämpte zu erwarten

- Wenn man Pech gehabt hat, ist man vielleicht auf Spemins gestoßen, die eine unterwürfige Haltung erwarten und als Tribut huldvolt entweder ein V ertel oder die Hätfte des an Bord befindlichen Shyneums entgegennehmen - Alternatve: zurück zum letzten abgespeicherten Spielstand, Solange man noch keine Psycho-Probe hat, ist die beste Lösung per allen Encouters meist die Flucht, Den Spemin kann man allerdings nicht entkommen, weil sie über Leghk Battle Jumper verfügen.

Die Vorbereitung für die Handelskarriere beginnt mit enem Flug zu den Teelvee. Hier wird der Tand Happy Ju ce verkauft und das unbedingt erforderliche Livelong erworben Der Aufenthalt in 125/95 muß so kurz wie möglich sein, wenn man einen Human an Bord hat. Zeit für Lifeformsammen hat man ke ne!

 Ein kleiner Hinweis nebenber. Wenn man auf einem Paneten die Position eines Trade Centers endlich auch gefunden hat, so lie man sie notieren. Be einer weiteren Landung ist sie meist gleich.

 Von 125/95 über den Flux 105/74 weiter, am Endpunkt des Fluxes sind auf kleinstem Raum nicht weniger als neun Fluxes konzentriert. Vors chtiq hinausmanövneren! Die jetzt eingeschlagene Route hångt vom Zeitpunkt im Monat ab. Es solite möglichst ein Tag zwischen dem 21. und 30. Monatstag sein, um bei den Kher (214/178) eine Psychic Probe zu erwerben und auch, um Dreamgrids einzukaufen. Weiter zu 184/148 Field Stunner und Mip Fur besorgen, Dann zL 203/106, Harmony Stones erwerben, dafür bei 201/105 Blue Ale einhandeln, wieder nach 203/106 zurück, um endlich zu bekommen, was wir eigentlich haben wollten: Grow Goo. Nur gegen diese Substanz rücken die Draffa Basti den Planetary Teleporter heraus, den gibt es also im System

- Über den Flux 249/140 geht es zu den Humna Humna nach

# NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG • NEUERÖFFNUNG

# **MUNCHEN-CITY**

Das Videospiel-Fachgeschäft

Neuheiten<sup>®</sup>

**Sonderangebote** 



Nintendo Game Boy

ATARI LYNX

Zubehör



16-Bit-Megadrive

Versand oder im Laden erhältlich

**U-BAHN-HALTESTELLE** 

Giselastraße (U3, U6)

Markus Will, Giselastr. 10, 8000 München 40, Tel. 089/395190

216/45. Gegen geringe Mengen Livelong, der Rest wird noch benötigt, wird ein Flux

Scan erworben.

— Jetzt fehlt nur noch der Encounter Sacan, den es gegen Livelong bei den Humna Humna bei 237/88 zu erwerben gilt.
— Das nächste Sp elziel ist es, möglichst schnell ein Kapitalpoister von etwa 700000 bis 800000 SP zu erreichen und sich bei Encounters die notwendigen Informationen zu verschaften, was man dann mit vollausgerüstetem Schiff eigenflich machen kann oder soft

— Ist man dann soweit, geht es n die Vergangenheit. Sie wird durch Passage des Wormhole erreicht; worauf zu achten ist, naben die Arla längst erzählt. Die Shieldings Class 5 müssen während des Durchtrittes en geschaltet sein Treibstöfvorrat mindestens 150 m³.

- In der Vergangenheit sieht alles anders aus, standig erfolgen Attacken von unbekannten Schiffen, die Psychic Probe kennt meist nur die Farbe Rot Handel läßt sich auch keiner treiben, das auffallendste ist edoch, daß die große Wolke fehit Damit besteht auch die Möglichkeit, schon auf der Starmap alle Sterne zu erfassen, die ansonsten von einheitlichem Grün versteckt wurden. Auf den Planeten der Lowarfinden sich verschledene Hinweise über die abgelaufenen Ereignisse, die entscheidenden Hinweise kommen jedoch von den Dweenle hier in der Vergangenheit.

— Spielentscheidend stes, ob es gelingt, das Legrätsel, welches an die Dweenle übergeben wurde, zu lösen. In dem Rätsel wird das Sternensystem eindeutig angegeben es wird ein Hinweis gemacht, daß auf dem gesuchten Planeten auch Lifetorms zu finden sind Auch die genauen Koordinaten, an denen der Transmitter Key zu finden ist, werden, leicht verschlösselt, angegeben

— Mit dem Transmitter Key läßt einen der Guardian auch zu den Halls of Memory vordringen, wo endlich die Informationen über die Leghtechnologie übergeben werden. Man bekommt außerdem noch die eine Hälfte der Uhl Weapon und ein Paar S.P. Die Auswertung der Daten muß allerdings in Starport erfolgen.

Dorthin zurückgekehrt, kann man sich nach dem Einbau der Spezialausrustung in jedes Encouter wagen in Jedes außer einem

	POSTTION	BEHOHMER	SELL	BUY	BUY LIFEFORMS	AUMERICUNG
,	0021200	DEPOSITION.	40144			
Ł	1/24	LIEU VADISK	DELIGHTFUL FUNGUS CHEAS		STICKY FRUIT,GREEN 8L08	
	7/151	HUMA HUMA	DATA ORYSTALS	_IVELONG*,NUTRIPODS	RUNNING FUNGUS GREEN BALLOON	
3	12/158	CHICHIFA	NO TRADING	TACTING MALETI ON	DILLER DILLLOOK	
Ĺ	12/205	DNEENLE	NUTRIPODS	AMESOBALLS*	PEACOCK TREE,	
					SCALY BLUE HOPPER	
5	29/74	TANDELOU ESHEV	System Scanner (Gegen Godhasks)	GODNASKS*	HOT FUNGUS, YELLON HUGGER	
			Totalit don't have		POP BERRY PLANT	
Ď.	35/69	TANDELOU ESHVARA	TANDEL, HAPPY JUICE	GODNASKS* ST	ICKY FRUIT,	
					ELECTRIC BALLOONS	
7	56/106	TARN	SCREECH HARPS	SINGING BEETLES	GREEN BLOB	
å	54,195	DHEPNLE	GODMASKS, NUTRIPODS	AMUSOBALLS	OTLY SPORE BUSH	
		NE		SCREECH HARPS	BREATHING CACTUS YELLOW HUGGER,	
9	66/6	FICIC.		SUREEUN MARTS	SPINNING CRAB	
10	91/211	DMEENLE	NUTRIPODS	AMAISOBALLS*	SINGLE LEAF, LINESL SNAKE	
10	PATALE	Project (C.L.	No seed made	Ture verma	PURPLE SCREECHER	
11	93/37	PERMA HERMA	DATA CRYSTALS	"IAETONC;	HUMANOED HOPPER, VACHEN SI	LEG
				DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS	STINGING CONE	
	106/73	DERSHE YOHE	NO TRADING			
13	125/95	TEELVEE	LIVELONG, SINGING BEETLES	TAND. HAPPY JUXCE,	EIGHT LEGGED RHIND	NO BARTERING
Lá	131/7	NEL SONS	CHARM BABIES	DATE OFFICE	POISON GLODER	DANSEL N. CEL TEN
	159/30	G NUNK DJAROÓN	PHASE INDUCTORS AMUSUBALLS, FIRE GENS	DATA CRYSTALS CHARM BABIES*	BRASS MARPOONER HOT FUNGUS	Handeln selten Handeln selten
16	161/53	NATRACCH	IMPORTANT SECRETS	DREAMGRIDS, MIP FUR	BRASS HARPOONER	IMPACE SELICIF
18	184/148	AEPVIJAEO	FIFLD STUMMER (NUR GEGEN		BLACK ACID SOULRTER, GREY	
LO	1043 140	NO 111NO	DREAMGRIDS). MIP FUR	CRYSTALS	AMERIONE, SLOWING SPINNER	
19	199/82	CH-8-755-T	SHIPMER CLOTH	4	HANDERING CHANDELTER, HIV PLANT, FURNE, TREE	TETAMEISE KEIN HANDEL
20	201/105	NGA-SENG-KLER	BLUE ALE(AUR GEGEN	HARMONY STONES*, HITP	OILY SPORE BUSH	
20	101) 100	Mary Colone Heart	HARMONY STONES)	FUR	STINGING CONE	
21	202/105	HUMA HUMA		LIVELONG*,	HUMANOID NOPPER	
				DELIGHTFUL FUNGUS CHEWS		
22	203/106	NGA-SENG-DIUL	GROW GOO (AUR GEGEN	BLUE ALEX	SANDRIT STALK	
			BLUE ALE), HARMONY STONES		PULSATING GUNNY	
23	214/149	XXR	NO TRADING	errante)		
24	216/178	ng Kher	NO TRADING (NUR BIS 10.NO DREAMGRIES, PSYCHIC PROBE		FUR TREE, PLANT BURD	NUR 1120. HONATSTAG
		ASILA		DATA CRYSTALS	FUR TREE, PLANT BURD	NUR 21SU, NUNATSTAG
25	216/45	HUNNA HUNNA	FLUX SCAN	1 IVELONG*, PHASE	RUNNING FUNGUS.	mer and and index to the
20	510543	MANAGE ASSESSED.	(GEGEN & EVELONG)		POZSON GLIDER	
	A	sensite remitte	414177774 1 7	INDECTORS	HILL RAT, GREEN BLOG.	
26	237/4L	HUNNA HUNNA	AMUSOBALES	LIVELONG*, PHASE INDUCTORS	ROCKET MELON	
27	237/88	HUNNA HUNNA	ENCOUNTER SCAN (GEGEN LIVELONG)	LIVELONG*, FIRE GESS	PARACHUTE SPIDER	
			- want balkevier,		RED PUFF WART	
26	239/216	HUNNA HUNNA	DATA CRYSTALS	LIVELONG®	SAMOPIY STALK,	
				IMPORTANT SECRETS	PLANT BIRD	
29	242/164	DRAFFA BASTII	PLANETARY TELEPORTER GEGEN GROW GOO)	GROW BOG <sup>3</sup>	PSYCHIC BLASTER,	NO SARESTING!

#### Die offizielle galaktische Preististe, Schmuggelgüter sind nicht dabei

Wo st der 2. Teil der Uhl Weapon? Man sollte, wenn man nicht durch Zufal darauf stößt, Gorzek um Rat fragen. Mit dem 2. Teil der Waffe gilt es nun dem Offspring des Lhls in der Gegenwart den Garaus zu machen Zwei Blasto Pods muß man allerdings schon mitnehmen, wenn man sich aufmacht Wo er sich versteckt

hat, hat man vorher naturüch längst entdeckt, als man ein wenig Shyneum schürfen wollte. Im Kampf mit oem Uh müssen die Blasto Pods so eingesetzt werden daß möglichst viele der Begleitschiffe vorn 2. B. asto Pod auch endlich ausgeschaltet werden Dazu muß man ein wenig manförieren. Der Rest der Begleitsflotte wird

dann mit Leghk Battle Jumper und Plasma boits ausgeschaltet Die Uhl weapon wird sicher nicht versagen.

— Sowelt gekommen, macht man dann die überraschende Erfahrung, daß das Spiel vom Computer als beendet betrachtet wird, leider! up

#### ATCHTICE BESRIFFE UND KOORDINATER

255/159 Zeithor welches in die Vereengenheit, "Past", den Zeitreum von Arrowsly etue 900 000 Jahren 10hrt

spezielle hochstrissene Bomben, die für den Endkampf mit dem Uhl erfor-Bleete Pode

deplace sind

Date Oubo Datenspeicher mit dem gesammelten Leghk-Wissen

Name des gestrandeten Lowar-Rawaschiffes Fitar Esh

Lower-Planet. Position 4-84/76

Claster has 105/17 Fairer Shar

Gas sith marchit die Resetzung betrunken

Jacksche, 149 heim 9. Planetes von .317219, beuncht die untzte Leak-Guardian

Zufjucht (in Past), Passieren nur mi. dem Trensmitter Key möglich

Satisfield for 20/78. Informationsmittle file: Pestdebits. Carpeli

Position 26 9/135 E auf 2-,3,/219: Ort. We doe gesente Leghk-Misser se-Halls of Henory

samelt surde

Effetom auf 1-165/14 Hometon Rack

Protection had 55/190 المملا

Pieret in Gystem 181/81, von Spemin probert Hotelish

Zum Preis von 20 000 9P erhältliche Sprungeinrichtung: reines G.Doks Tonn Pod

spiel, de man in der Nähe des peelbilten Zielortes landet oder micht

ermöglicht Sprungvorgänge während Raumkämpfen, much im Speminbesitz, der Leghk Battle Jumper

Grand weekelb non des Spaniss nicht entkommer karri

IS A WORLD OF HUMBLING STONES 1-106, 14 THERE WHERE NOTHING NEETS NOTHING

BOUND A STAR OF FALLEN FOUR

Koondinaten (I Sf (I W THE TRANSMITTER BEY AMAZIS OUR RETURN

Geriit, welches auf Planeten selbstlindiù große Hengen 300 m3 Erze tin-

Hunaral Drone sommein kann, einstellter auf gewähschte Erzsorten

New Volumbia Thing ein Stückehen grünen Glases, welches der Religionskrieg zwischen den Tendelou Eshev und Eshvara beendet

HGA Seng Cluster ber 2027:05

Laster Ricklin

etus 900 000 Jahre Es der Vergongenhoß:

ermitoticht der Rücksprung des Terrair Vehicze zum Raumschiff Planetery Teleporter

117/153, Lendung dort in der Gegenwart nicht möglich Shyneum Planet

Topos Chaster bei 104/74

Ohne diese Tabelle sucht man stundenlang den Weltraum ab

#### Police Quest II

Merkus Steinwandel aus München hat das Sierra-Adventure "Police Quest 1' gelöst und hält mit seinen Tips nicht hinterm Berg-

- Immer wenn es etwas Neues zu berichten gibt, das Radio

benutzen.

Vor Verlassen des Autos das Handschuhfach öffnen, die darin befind Iche Karte umdrehen und die Nummer baldmöglichst zum Öffnen des Spinds verwenden.

- Mit dem Schlüsselbund in

die Polizeistat on und aus der "storage bin' das wichtige "field kit" nolen

Ciuster 185/17

- Am Schreibtisch in der Homicide-Abteilung einen Blick in den Korb werfen und die Schublade öffnen Nach Lesen des Liebespriefes die Brieftasche an sich nehmen und gründlich durchsuchen. Nach einem Blick aufs Schwarze Brett sofor! Schießübungen folgen lassen, sicherheitshalber gleich noch die Dienstautoschlüssel mitnehmen Ein exaktes Just eren des Revolvers erreicht Sonny durch Betrachten des

von ihm angerichteten Schadens an der Zielscheibe. Ohrenschützer nicht vergessen. Ausgerüstet mit Ersatzmunition besorgt Sonny auf Anweisung ein Foto von Bains aus dem Aktenschrank und beginnt seine Ermittlungsarbeit sinnvollerweise im Gefängnis.

Vor Betreten des Gefängnisses die Waffe im Schließfach einschließen und Polizeiausweis vorzeigen. Nach Fluchtauto, Bains, Pate und Zeugen

fragen.

-An der Oak Tree Ma I das Auto rechts vorne näher betrachten Nach Öffnen der Beifahrertür etwas "fingerprint powder" auf das Handschuhfach auftragen, bevor eventuell vorhandene Abdrücke durch Öffnen des Faches zerstört werden. Beladen mit Beweismaterial Zeugin vernehmen und Radio penutzen.

- An der Cotton Cove die ängstliche Joggerin vernehmen. Nach erfolglosem Schußwechsel mit Bains (Cops ster ben einsam...) benutzt Sonny nach dessen Verfolgung erst einmal wieder das Radio

Bei nachfolgender Untersuchung des Tatortes am Flußufer entdeckt Sonny neben Schle fspuren Blut und Fußabdrucke, die er zur Beweissicherung an sich nimmt. Gute Fotos vom Tatort zeichnen einen Polizisten ebenso aus wie instinktives Durchwühlen von Mül.

Unter den Sauerstoffflaschen diejen ge mit dem größten Inhalt auswählen, um Atemnot vorzubeugen, Beim Absuchen des Flußgrundes findet Sonny neben einem "badge" schließ ich unter Fel-sen die Leiche von Pate. Nach kurzem Blick auf die Leiche vor Verlassen des Tatortes Radio benutzen und Verfolgung von Bains am Flughafen fortsetzen. Eine genaue Untersuchung des gestohlenen Autos erfordert eine erneute Radiom ttei ung. Dank Ampelbetätigung äßt sich die Straße sicher uberqueren. Marie würde sich sicher über eine Blume freuen. Am Ticketschalter erhält man als legitimierter Polizist vor allem bei beschäftigtem Personal hilfreiche Hinweise durch Vorzeigen des aktuellen Fotos von Bains aus der Gefängnisakte und einem Blick in die Liste. Ein Flugticket-Kauf nach Houston empfieh.t sich. Auch Kontro len passiert man am besten durch Vorzeigen der Polizermarke. Das Flugvergnügen währt jedoch nur bis zum Anlegen der Sicherheitsgurte. Ein Blick auf die Liste einer Autovermietung verhilft eher zu einer neuen Spur wie auch das Offnen des Wasserbehälters der mittleren Tollette. Die angenehme Wirkung elektrischer Händetrockner sollte nicht ungetestet bleiben. Vor der Fahrt zum Hauptquart er ruhig mehrmals das Radio benutzen

Nach Buchung bisher gesammelter Beweisstücke entdeckt Sonny in seinem Korb elne ablenkende Mitteilung, "0" für Auskunft wählen und nach der Nummer von Marie Wilkans fragen.

Bei 'Arnies" Blume wie auch mehrere Küsse loswerden und nicht vergessen, nach dem Essen auch zu zahlen

Der neue Tag beginnt erneut mit einer Leiche, diesma in einem Kofferraum Neben Blut entdeckt Sonny bei genauerer Untersuchung des Toten die Ecke eines Briefes m t Adresse. Ein Blick unter den Korper ist ratsam.

 Dem Innaber von Snugglers Inn zeigt man - wie immer erst seine Polizeimarke und dann das Foto von Bains, Den nötigen Durchsuchungsbefehl bestelit Sonny beim "Dispatch", damit ausgerüstet erhält man sofort die Zimmerschlüssel. Vorsichtig und schußbereit die Tür öffnen ...! Im Raum gibt's neben Blut, dem Gegenstück zum Briefeck, Maries Lippenstift und Colby's Visitenkarte nichts nteressantes.

 Beängstigt fährt Sonny zu Marie. Nach einem Blick auf die Handsohnft der an die Haustür gepinnten Mitteilung öffnet Sonny die Tür - ein Chaos erwartet inn. Die Notiz aus dem Aschenbecher nehmen danach schnell zurück ins Quartier, das Finale vorbereiten. Nach einem Blick in den Korb Colby telefonisch warnen Auch die Polizei in Steelton muß informiert werden. Vor dem großen Schlagabtausch noch etwas Schießübungen machen und dabei den Revolver nachjustieren.

- Am Flughafen kauft man erneut ein Flugticket, diesmai nach Steeton. Wenn die Ste wardeß zu Boden fällt, mit geladener Waffe aufstehen, auf Flugzeugentführer schießen, laden und auf zweiten Entführer schießen. Um endgültig Heid zu werden, muß Sonny noch die Bombe finden und entschärfen Das Werkzeug dazu holl er sich aus der Tasche des maskierten Mannes, der Bombenkonstruktionsplan

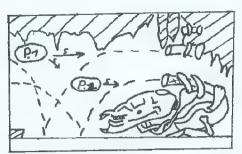


Bild 1. Etwas kopflastig, der erste Level

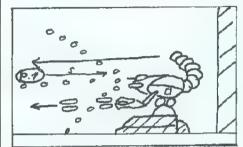


Bild 3. Skorpion mit 3er-Schuß in Level 3

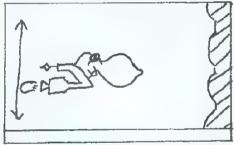


Bild 5. Achtet auf die Feuerbälle (Level 5)

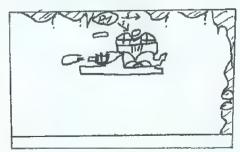


Bild 7. Vorsicht vor den Raketen

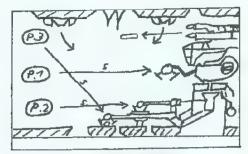


Bild 2. Im zweiten Level möglichst obenbleiben

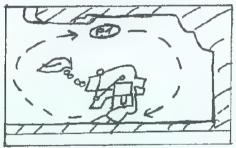


Bild 4. Im vierten Level hilft Umkreisen

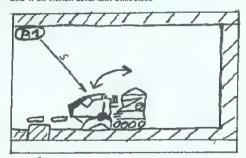


Bild 6. Überlebenschancen nur im oberen Teil (Level 6)

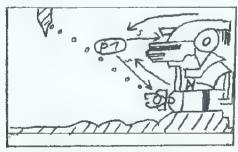


Bild 8. Hammerhart: der Endgegner von Level 8

befindet sich im Turban des unmaskierten Entfuhrers. Vor Entschärfen der sich im Papierspender befindlichen Bombe den Plan genau durchlesen

- In Steelton hell angekommen, nimmt Sonny die bereitliegenden Walkie-talkies an sich Benötigt werden diese kurz darauf beim Angriff des Räubers, um Keith zur Untersützung herbeizurufen. Nach kurzer Aussprache mit dem Räuber und Lesen der Rechte entdeckt Sonny im rechten Teil des Parks einen Schacht der in die Kanalisation von Stee ton führt. Die methangasver seuchte Gegend kann nur durch schnelles Durchlaufen überwunden werden. Durch Hochklettern der Leiter und Öffnungsversuch des Deckels wird Bains angelockt. kann jedoch erneut fliehen. Gut ausgerustet mit einer in e nem Wandschrank gefundenen Gasmaske gelangt Sonny schließlich an eine Tür - und kann Marie in seine Arme schließen, nachdem er sie berungt und von ihren Fesseln befreit hat. Das kurz darauf folgende Finale erreicht man am schnellsten, wenn man Bains aus dem Hinterhalt von links mit einigen sicheren Schüssen niederstreckt

#### X-Out

Klaas Janneck aus Kiel hat die Taktiken für alle Obergegner bei dem furiosen Ballerspiel "X-Out" ausgeknobeit.

1. Bild

Zuerst stellt man sich links oben an den Rand (Punkt 1) und schiebt auf die obere Röhre, die andauernd Kugeln spuckt. Dann stellt man sich vor die untere Röhre etwa auf die Hälfte des Bildschirms (Punkt 2) und schiebt sie ab. Jetzt wieder genz rechts und möglichst hoch; den Kopf ab bal em und auf zum nächsten zevel

2. Bild

Man sollte sich hier möglicht am linken Bildschirmrand bewegen, Lim die antillegenden Atlens abschießen zu können Der beste Weg, den Riesenroboter zu besiegen ist, die Postionen 1, 2 und 3 der Reihe nach abzugehen und weiterzuziehen, wenn es brenztig wird. 3. Bild

Man sollte sich über den waagrechten Schuß stellen, so daß die Kugeln ernen gerade nicht treffen (Punkt 1). Wenn der Gegner tot ist, verwandelt sich der Schwand in kleine Aliens — igitt

4. Bild

Man sollte sich kreisförmig um den Gegner herum bewegen. Wenn er in der Mitte sieht, filegt man direkt über ihn (Punkt 1 — Vorsicht vor dem Kooft.

Nachdem er noch einmal nach vorne gesprungen ist, macht er einen größeren Sprung nach hinten. Dabei sol te man unter ihm durchfliegen.

5. Bild

Man braucht sich nur am linken Bildrand auf und ab zu bewegen, schießen und auf die Feuerhalle achten.

6. Bild

Möglichst hoch in die linke obere Ecke (Punkt 1) und schnell schleßen, weil man sonst von den Raketen getroffen wird

7. Blid

Man stellt sich links oben ins gesteinsfreie Feld (Punkt 1) und schnell schießen, da der Gegner durchweg Raketen abfeuert.

Drago Drago Elte Elviro Espri

Fight F 18: F 6 F 8 F 29 Full N Great Kalse Larry March More More More Tollars More Tollars More Tollars Tollars More Tollars Tollars

... HX Attack Chosper dt Anito.

8. Bild

Man stellt sich auf der Höhe zwischen dem roten Balken (Auge) und dem oberen Ende des Kopfes, möglichst nah an die diagonale Schußreihe (Punkt 1) vom Kopf So schnell wie möglich schießen, um die angreifenden Aliens abzuweh-

#### Star Command

Mit dem SF-Rollenspiel Star Command hat sich Oliver Ganz aus Garbsen ausgebig beschäftigt und hat nützliche Tins.

Blackbeards Hauptquartier:

— unbedingt den Radiation

unbedingt den Hadiation
Detector einschalten (wegen
der radioakt ven Minen);
 in der Bar einen U-235 Su-

pernova bestellen, aber nicht trinken, sondern mitnehmen; — den Drink dann in die Fuel Chamber des Bohrers (Drill) sebutten und anschließend de-

mit nach Norden fahren Insect Advanced Base:

 das mit dem Computer verbundene Insekt über "Insects" und "Base" ausfragen,

 die schlafenden Insekten sofort niederschießen,

— an der Computer-Konsole jeweils den Wert 0 eingeben, dann öffnet sich die Vault-Door;
 — den Computer NICHT sprengen, das könnte ungesund sein.

# KaroSoft

Jürgen Vieth

#### AMIGA

	2.0161	1 607	
688 Attack Sub. engl 54. dautsch Austerlitz dt. Handtuch Balance of Powor 1990 Budecan, dautscheb Nandbuch Bundestigs Manager, spl. deutsch	2. A 69, 64 69, 55,	North & Sauth, Xpt devisch Ölimperlum, kpt devisch P47 Thanderboll, di Handbuch Pinball Magis, dt. Antig. Pipemania, dt. Antig.	53. 69 56,-
Chambers of Shapin, di. Anierlung Conquerer deutsches Handburch Cyoles Dragon's Lair <sup>4</sup> MB Dragon's Lair <sup>8</sup>	69 69. 69. 90.	Pirates, devisiones Handbuch Player Manager dt. Verdon Populous, dt. Handbuch Populous, Datedisk (The pr. Lende) Rainbow tsland, dt. Anfeitung	a. A. 55, 65. 29.
Dragon Braath, dt. Handbuch DRAKKHEN kpl deutsch Dungeon Møster kpl. deutsch 1 MB Eastys West dt. Handbuch	79. 78. 72.50 69.	Rings of Mediusa, kpl deutsch Rock n Roll, di Arleitung RVF-Honda, dt Handbuch Shaman M 4 Tank, deutsches Hondb.	72,50 64. 65, a. A
Ehrira dt Handbuch Flighter Bomber dt. Handbuch £ 16 Combat Pilot dt. Handbuch £ 6 Falcon, o. Handbuch £ 6 Falcon-Mission-Disk, dt. Hdb.	79, 75, 67,50 79, 55,50	SIMCE Y deutsche Anteitung 512 K Space Ade dt. Handbuch 512 K Staffight dt. Handbuch Stunicer Racer deutsches Handb. Bode Itaners Super Secon. dt. Antig.	67 75 69 69 85.
Full Metal Planete di Handbuch Ghoat Bustora It dit Antariung Hand Cirivin' dit, Antariung	a. A. 67. 64. 49.	Swords of Twilight, at Antekung Test Drive 2.0. The Duel Than transf Hour at Anteitung Tower of Sabol, dl. Handbuch	69. a A 69.
Hillister of Anticitung It C From - Desert at Handh MB Iron Lond, at Anticitung Klassor Comp. a. Brettapiol kpl. dt Klok Off oft Anticitung	90, 79, 69, 20,	TV-Spens-Basketball, dt. Hendbesh Waterloo dt. Antertung Wall Street Wizard, kpl. deutsch Wall Street Editor kpi. deutsch Windwatkei	79, 7 59 39, 25,
Indiana Jones (G-allik Adv.) kpl. dt. Lorda e. the Rising Stin. dt. Antig. Maniae Manelon, kpl. dt. Michvintei. Jeursches Handbuch	69, 76, 69, a. A	X. Out of Aniellung XEADN II "Megablast" of Handbuch Zak Mc Kracken, kpl deutsch	55. 69, 67

#### **ATARIST**

	AIAI	1131	
artitz, dt. Handbuch, 69-		P #7 Thursderbolk, dt. Handbuch	69,
shawks 942	59	Pipemania di Anieltung	55
dyrych, dt Handbuch	69.	Pirales, dt Handbuch	85.
dwych Datadisk, dt. Anltg.	39,90	PlayerManager eft Version	56.
nbais of Shaoin, dt. Anleturig	65.	Police Quest II	69
nuerer di Handbuch	69.	Populous dt. Handbuch	65.
gor Master keil deutsch	69.	Populous Datedisk (The pr Lands)	:39
as Strikes Back	69,	Rembow sland kpi, deutsch	<b>6</b> ⁴
or the Phalao, kpl dautsch	89.	Flings of Mediuse, kpl deutsch	72 50
on's Breath	79,	Sim Oky dautsche Anitg.	67
dt Handbuch	69.	Sherman M 4 Tank di, An'ellung	a.A.
a dt. Itandbuch	79.	Space Ace dautschas Handbuch	09
(Appl. Syst.,, deutsch	79.50	Space Cuest	79.
er Bomber, deutsches Handb.	75,50	Starbonsmand	75.
Combat Pilot dt. Handbuch	67 50	Starfight, dt. Handbuch	69
Falcon, dt Handbuch	74 50	STCS The Game Creater daulsch	105.
Falcon-Mission-Disk, dt. Hcb.	56,5D	STOS The Game Creater engl.	79.
Refallator of Handbuch	7 50	STOS Compiler	49.
Vietai Planete, d. Handbuch	67	STOS Sprites	39,
Courts at Anientung	69	STOS Maestro	62.
Off dis Anieilung	48	STCS Maestro Plus	99.
a. dt Anfellung	66.	Bode Ilgners Super Soccer di Ani	58.
ha Jones (Grallk Adv.) kpl. dt.	69.	Triel fines) Hou dt Anleitung	a.A.
er, Comp. v. Bretispiel, dt.	99,-	Towar or Baber, ct. Hambbuch	-69.
105	95	Watt Street Wizard ixpl deutsch	65.
iat Mension kpl. dt	69.	Wall Street Editor Rpt deutsch	39.
oprose Soccer d' Handbuch	66.	Windwalker	75,
rinter dt Handbuch	69.	XENON II. Megablast at Antig	69.
n & South kpi dil	66.	X Out d: Aniellung	55.
perium, kpl. dautsch	53.	Zak McKrackan, kp! daulsch	69.

#### IRM

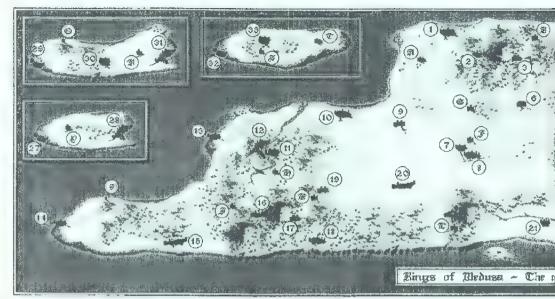
	18	M	
A 10 Tank Killer	86,-	M 1 Tank Platgon, dt Anteitung 1	98
588 Attack Sub	79.	M 1 Tank dt Handbuch *	96.
Austerlitz d1 Handbuch "	69	Manhunter San Francisco	95.
Balance of Power 1990	64.	Maniac Mansion, kpl. deutsch.*	69.
Block Out Tetns &hnlight	69	Microproce Soccer dt Artellung	69
Budokan, dt Anfeilung	69.	Ökolopoly lkpl. deutsch	140.
Bundesiga Manager kpi. dt.	66.	Öllmperlem, di. Anleitung	53.
Carrier Command, dt. Handbuch	69	Pirales *	69,
Champions of Krynn 1	75.	Police Quest 2	79
Codename "loamen"	107	Populous dt Handbuch *	69,
Cafenol's Bequest	97	Pepulous Datadisk *	39.
Cycles *	69-	Samurai, dt. Aniellung *	75.
Drapon's Lair	109	SimCity dt. Anleitung *	69
Dungson Maxter xpl deutsch	105	Space Quest III *	96
Effe	69	Star Commana	75.
F 15 Strike Eagle N	89.	Starflight It	64
F 16 Combai Pilot '	67	Star Trex v The Final Frontier	2,59
F 19 Steelth Fighter EGA/Hercu! *	91 50	Street Rod	56.
F 16 Falcon, AT v norm Vers je 1	95,90	Tast Dovo 2.0. The Duel *	85,
Flight Sim 4.0 dausches Handb.	1644	The Kristal	79.
Fight Sim 4.0 englisches Handb. *	117/	Their finest Hour (Battle of Brit.)	75.
Dautschas Handb Flight Sim 4.0	29.	Tower or Baber, dt. Handbuch "	69,
Alla listerb. Scenary Disks a "	49.	TV Sports Football dt	79
Great Courts, Tenns "	69	Waterioo, df Flandbuch f	72.6€
Gunship, Helicogrer 5/m	98	Yvall Street Wizard, kpt. deutsch *	65.
Heraes Quest	107	Wall Street Editor kpt deutsch "	39.
ndienapois 500 dt Antig.	69	Mindwaker	75.
ndiana vones (Giret Adv., ikpi dl. *	75	Zak Me Kracken, kp), deutsch *	40
JET Fighter dautsches Handbuch	99,-	Soundblaster, AdLib-kompailbar	439.
Kings Quest th	95.	Super Joystick, "Flywheel 4000"	185.
seisone stat Legry II	95		
wersure surt Carry III *	167 -		

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE JM ÅNGABE DES COMPUTERTYPS VORKASSE 4.- \* JPS-EXPRESS NACHMAHME 8.- POST NACHMAHME 7, \* AUSLAND NUR VORKASSE + 10 -

" auch auf 3.5" Dieketten

Rufen Sie uns an: @ 021 03-42088

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN Kein Ladenverkauf, dur Versand



Mit dem Cheat und der Karte löst ihr "Rings of Medusa" im Handumdrehen

Space Hermit:

einfach zum Einsiedler gehen (linke obere Ecke) und nach "Insects" fragen

The Bar:

der kartensprelende Lizard verträgt keinen 'Dosnebian Brandy". Den findet man im Vorratsschuppen (mit Dosneban kann man ihn mitneh-

den Lizard solange mit Brandy vollschütten, bis er sternhagelvol st. Jetzt bekommt İhr den Schlüssel zu seinem Raumschiff und könnt dort die Battie-Plans mitnehmen und sofort verschwinden. Insect Bomb Depot:

 nicht in den südlichen gro-Ben Raum gehen der ist radio-

aktiv verseucht; "Tune Forks" aus dem Main Control Room m Inehmen und in den Raum mit dem Circular Hairline gehen,

dort gibt's den Insect Escape Pod, wenn Ihr "Circular"

eingebt;

- In dem Gang das erste Mal "Yes", das zweite Mal "Cover" eingeben, um sich vor der Säure zu schutzen,

das Paßwort für das Schott

st "THP"

 im Computerraum mit "Detonate" eine Ketterireaktion auslôsen.

Space Hermit 2. Besuch:

die Gems in den Ecken ein sammeln.

anschließend zum Space Hermit gehen, der einen beauftragt, einen weiteren Gem in einer Raumstation zu holen. Raumstation:

aus der Zelle kommt Ihr wieder raus, wenn Ihr das Kabel der Deckenlampe mit der Tür verbindet:

- die E er aus dem Brutkasten mitnehmen und der "Lizard-Mami" bringen:

 dort die Eier in das Nest legen (Befehle, Nest und Eggs), und schon geht eine Geheimtur auf, hinter der sich das Gem of Death befindet

--- jetzt zurück zum Space Hermit.

Die Insektenkönigin:

entweder das Raumschiff abschießen oder entern;

letzteres ist nicht ganz einfach, da die Königin jeden der eigenen Leute mit einem Treffer umbringt

Rings of Medusa

Probleme bei "Rings of Medusa"? Nicht mehr lange. Mit dem erweiterten Cheat-Modus durften alle Geldsorgen etc. besertigt sein. Men gibt den Cheat Modus nach der Code Abfrage und der Namenseingabe ein sobald man sich in der Landschaft befindet. Ihr

Code	Taste	Funktion
Help	HELP	Zeigt die Cheat-Seite
	Shift + 8	Man hat stets beliebig viel Geld
S	8	Während eines Kampfs wird die Stärke der Armee gezeigt (wie 1. Ring)
W	W	Im City info erscheinen die jeweils von dieser Stadt produzierten Waren (wie 2. Ring)
0	0	Die gegnerischen Armeen werden auch ohne Auf- klärer immer gesehen
Т	Т	Es erscheint ein blauer Blitz, wenn die eigene Armee auf einem Schatz steht
К	К	Man kann jede Kaserne betreten, auch wenn es keine e gene Stadt ist und dort die Gamison der eigenen Armee zuschreiben
+		Erhöht die Spjeigeschwindigkeit
0	Ð	Setzt das Geid auf 0
В	В	Man gerät in eine Seeschlacht
ji.	F	Man gerät in ein Landgetecht
R	R	Be minächsten Mausklick betritt man die Burg Fort Worth und kenn dort trainieren (danach gelangt man wieder in die alte Position)

Mehr Geld, mehr Armeen; alles per Knopfdruck

tippt einfach das Wort desoxynbonukleinsaeure

und schon erscheint eine Cheat-Seite. Ist der Cheat aktiviert, kann man fo gende Funktionen anwählen:

Die Tips und die folgenden Karten stammer von Dominique Toussaint aus Bonn.

Kina's Quest IV

Es war e nmal die wunderschöne Königstochter Rosella, Tochter von König Graham und Heldin dieses Fantasy-Abenteuers (gegen dieses ihr kurzes Gastspiel in Larry II als Friseuse — trotz gelungener, schauspleierischer Leistung - doch ziemlich verblaßt). Um ihrem Vater das Leben retten zu können, muß Rosella zunachst einmal den der guten Fee Genesta von der bösen Lolotte entwendeten Tausman wiederbeschaffen. Innerhalb von 24 Stunden muß ihr dies neben erfolgreicher Ernte der sich ebenfalls auf Tamir befindenden Zauberfrucht gelingen. Genesta kann nämlich nur noch diese Zeit ohne ihren. Talisman leben — und da wir



die gute Fee auf keinen Fall sterben lassen wol en und zudem ihre Hilfe zur Rettung von King Graham benötigen, heißt es, keine Zeit zu verschwenden.

Empfehlenswert st daher, zuerst eine Probeerforschung der Insel vorzunehmen, nebenbeielnen Planzur Orientierung machen — und danach noch mal ganz von vorne beginnen

Als Königstochter interessiert Rosel a vor allem, ob sich ein Frosch mit Krone durch Küssen immer in einen Prinzen verwandelt, oder ob das Ganze doch nur ein Märchen ist. Sie warlt den unter der Steinbrücke gefundenen, goldenen Batt vom rechten Ende des Teiches "canz zufällg" in Richtung Frosch Als dieser brav apportiert, nimmt sie ihn voller Ekel hoch und küßt ihn - rein zu Forschungszwecken. Und siehe da, Frösche mit Kronen sind deen mmer verzauberte Prinzen, wohl etwas hochnäsige, die sich für Bauernmädchen zu schade sind, jedoch auch großzügige, die sich immerhin mit einem nutzlichen Geschenk bedanken. Rosella geht auch lieber Richtung Westen ins Geisterhaus, als sich mit arroganten Prinzen herumzuärgern Dort nimmt sie im Wohnz mmer kurzerhand das Shakespeare-Buch an sich. Ein Blick auf das Bild über dem Kamin lenkt ihr interesse auf de linke Wand des Raums. Sie entdeckt eine Geheimtür, hinter der sich eine Treppe zu ener Orgel und eine im Moment viel interessantere Schaufel befindet. Rosella beschließt nach genauer Inspektion des Hauses, bei Nacht noch einmal herzukommen und momentan lieber einen Besuch be den sieben Zwergen zu machen

Trotz Ihres Mutes ist und bleibt Rosella eine Frau, die sich über die Unordnung in der Mühle der Zwerge so aufregt, daß sie kurzerhand ihre eigentliche Aufgabe vergißt und sich mit Feuereifer an die längst Raumkosmetik notwendiae macht. Nach gemeinsamem Essen und emeuter Besertgung der Unordnung entdeckt sie auf dem Tisch einen mit Diamanten gefülten Beutel. Beim Rückgabeversuch an den im äußersten rechten Teil des Bergwerks arbeitenden Zwerg erhålt sie von diesem zu den Diamanten, die sie behalten darf, noch eine äußerst nützliche Laterne.

Bei der ziellosen Suche nach hifre chen Dingen entdeckt Rose la einen Wurm; sie beschließt, Angeln zu gehen Beim Gespräch mit dem Fischer wird sie vom Mitteid überwältigt und schenkt ihm spontan de Diamanten An die als Gegengeschenk erhaltene Angel befestigt sie als Köder den fetten Wurm und fängt beim Fischen vom äußersten Ende des Steges ... lediglich einen toten Fisch. Da ist doch der Amor-Bogen, den Jung-Amor vor Schreck über ihr Auftauchen beim täg ichen Bad im Pool legentäßt, wesent ich angenehmer zum Mitsichnerumtragen. Rose la schleßt damit be nächster Gelegenheit auf das Einhorn und sichert sich dadurch dessen Freundschaft. Vom Lautenspieler erhält sie nachdem sie ihm das Buch geschenkt hat - die Laute und beolückt dadurch nicht nur ihn. sondern vor allem seine Umwelt. Fasz niert lauscht der flötenspielende Pan ihrem Lautenspiel und tauscht gerne seine Flöte gegen ihre Laute ein. Interessiert, was sich wohl westlich vom Steg im Meer befindet, schwimmt Rosella los - auf ständiger Hut vor Haien. Auf Genestas neel angekommen, entdeckt sie neben einer Prauenfeder im Sand nichts Interessantes. Sie schwimmt zuruck und beschließt zu erforschen, was sich am Ende des Bergptades befindet Nach dem etwas unerfreulichen Aufenthalt be Lolotte sieht Rosella hre enzige Hoffnung, das für einen Ritt des Einhorns notwendige Zaumzeug zu finden,

emeut jenseits des Meeres. Verschlückt von dem wilikür-Ich auftauchenden Wal muß sie ell ihre weibliche Cleverneß anwenden, um einer Ausweg zu finden. Sie krabbelt im Zick-Zack-Bogen ganz inks oder rechts in der Mitte die große Zunge hoch, um den Wal dann in der oberen Zungenmitte mit der Feder kräftig zu kitzeln Lebend aus dem Wal ausgespuckt, ist ihre Lage nicht viel hoffnungsvoller Gen Norden schwimmend, erreicht sie erschöpft eine einsame Insel irgendwo im Meer, welt entfernt von Tamir Unerwartete Hilfe erhält Rosella von einem Pelikan, der aus Dankbarkeit für den toten Fisch eine silberne Pfeife fallen läßt. Bevor Rosel a. in die Pfeife bläst, entdeckt sie in der Spitze des Wracks noch das lange gesuchte Zaumzeug für das Einhorn Ein Ritt auf dem Rücken des durch de Pfeife angelockten Delphins bringt sie sicher nach Tamir zu rück. Rosella eilt an die Stelle wo sie den Liebespfe I auf das Einhorn geschossen hat, zäumt es und reitet mit ihm direkt zu. Lolotte Doch Lolotte ist noch nicht zufrieden; als neuen Unschuldsbeweis gilt es, die Zauberhenne vom Menschenfresser zu beschaffen. Bei der Suche nach neuen Hilfsmitteln entdeckt Rosella einen Weg, hinter den Wasserfall zu gelan-



ca. 35.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsers kosteniose Preisiste. Sie auch, warm Sie woffen

Douts	schla:	nds b	aliol	teste	s Softwarehaus empl	iotst:			
PROGRAMMITTEL	-C84	AM	gī.	-PC-	PROGRAMMITTEL		AM-		-PC-
A R SUH		60.BG		79 90	LANDEMERE		OLDER N	ul>:	
A 12 ANK INC. H				<b>40</b> PQ	LASEF ALRIAG	39 10	54 BO	76.90	
ANTHEAD (Zupakzidalk für					LESS RESULT LARRY 4		38 90	187.00	30.50
"I came wan the Desert"		39.90			LEISUAL SUT LAVIN II		40.00		20.00
AT 2MIA		MX DO	62.30	80 X	KSETTORGE		44.90		
AT ACK CHOPPEN		68.90	an		DA FLOW		40.00		08 90
AUS ERLIZ			79.90		MODTA PLATFOOR				98 00
BA MAN THE MOSTE	44 90	60.10			MACGEN POOTBALL	39 10			99 90
RATTLE SQUALFION		66 10			MANH IN 'ER	-	74 90	79.90	
BATTLES OF HAPOLEON	69.90			76 SC	MANU RIERE			75.90	
BEN YOUEY	30 80	68 10			ETC - NOISHAM JAMAN		80 80		
BUJC H OL		69.90			WILK PHOSE SUGGER	200 BC	80 80	34 807	
BUDY WALL	44,90°	68 90		60 SC	MERNIN CR	40.00	64 80		- B W
BL KOTWYCH FATADISK		3F FU	30 %		NEW ZEALAND STORY		80 80		
BLUE ANGELS (Flugzoupe)		98 10	de ac	201 5%	YPLA WARPIURS		64 BO		
BORSENF, EBER		74.90			NUE N & SULTH	-	88 BO	59 90	74 80
BOMJER		74.90			AL BITCHUM	39.50	39 80		
BCE+ JUNEC			74 36		JMEGA			79,90	79.80
BUDGE AM	,	68.901			P47 HUNJEPBOLT	38.10	84 90		
CABA	44 10	68,90	54.90		MAHAL			69.90	50 BO
CAL PAGE	1-	96,90			PIUTIC NAMY		*4 90		
CAFFRAN JGMLYMPICS	39 90		-	<b>60 90</b>	PIME 5 800	48.50	98 99	59.90	at in
CEN ACH DEF DE PON				m 3C	PLATER MANAGER BIR.			59 90	44 80
CHAURF BLOF SHALLIN	28 80 88 90	66,90	54.90	79.90	POLCE JUEST II		49 90	he Sid	74 90
CHAIR STAKES BACK	69 50		64.90	79.0%	POC HADANGE	49 K		b+ 50°	
CHASENC	70.00	84.60	84.90		POPI LUS		<b>6M 90</b>	65.90	ob SE
CHR INC C EST II	20.00	74.30	74.90	74.9C	POWE ABCIAT	46.64	64 30		
CC DENAME SCEMAN		, 120	-	OC 80 J	POWI JHIFT		64 90		
OF ONE SHETTING				08 X	PRE C 5 METAL			PP-80	
CC ORIS		48.80			PREM + CLIECTEM 2		W 90	74.90	
SC N -4 FP/OR (I MIR)			89.90		PRE NE SY TY			39,90	du 90
CYBECRA			59.90		PARK OL IN LAND JOHNS	The second	M SQ		
OF XF VIDEC		89.00		69.90	RA 4IK AY MAHRIUH	99.4	14 90	N4 90	
DCGs of WAR		46.60	49.90		RICK WAN SERVAS	39 A	b4 90	64.90	44.90
DON'T ICA ONE					HINW F ME JUSA		4 90	£4.90	
DC 4 F 2340012	38.90	49.90	49.30	群区	MIX H & HULL	39 K.	64.90		
DE PLIMAPT	-	84.90			SCHAVE . SHIRI'S		ch 20	46,50	
DEA - N SPIRIT				80.X	BEN INT. WORLD	3B.X	e en aben		50 50
DEA + N WARS	39 90			28.90	SHEHULA MA			86.90	
TIEA - NE REFATE		76.90	74.90 66.90		SKALL OF CIE.			64.9D	
DEACHE IN		79 10	69.30	-	SK RD F				99 TO
DETAIN P					SPA F ACA	-	86 (8)	99,00	
DUNGEON MASTER dis.		74 60	74.90		SPA F Q EST I			by 90	
DYTER 07	-	49.90	14,00		SPA. E Q. E3T			64,90	
EAST VS WEST		H 90	III.00	SHIPS.	SPACE O. EST II		69 60	79.90	II9 80
EMPEROR OF THE MINES	4		64,90		SPALE ACCUL	20 14	"W NV		78 80
						B 1	7 .		
Brandaktu	aulto i	Mand	kvid	eoe fi	nden Ste in unserer	Preli	pjiete	1	

	EROOM 1	49.80		48.80	66.BC	SPHERICAL	38 90		54 10	
	EBAX 34	44.80				STAR C JUMANO		74 90		
	ERCAPE TO NELL!				en oc	STAF SHT	38.80	69.90	00 30	
	EUR PERN SPACE WHILE		79 80			RTA HE 2				58 90 58 90
	FISS RIF ICEFI				90 00	STRE ROD				
	FIRE HUBBAT E OT	64 90	66 60	64 Bb	£4 B0	SE PER SERAMBLE		64 80 41 90		
	F 16 FALCON DTSCH			14.80		S PEH ARS / AF ML ME		48.80	40 PU	
	FIS FALCON MISSION DTS		94 90	49.80		R FFRIAS SICCER	39.90			
	FIGG EA, THE MANTER				99.06	A BEESAN IN A SHOTA	39.90	89 90	48.30	70.00
	F 20 RETA STOR "			74 80		SW RELESAN RAL				78.90
	FAERY TALE ADVENTURE		19 90		AG DC	SW ALCETWG ONT		# 90	e:	
	FALLEN ADVISEL				16 93	TAR F FHN S SIMULATOR		54.90	Se IIO	74.50
J	FERRY R FORM ONE	48 10"		64 80		TANCE FF TALES	54 90		-	78 90
	FLOW SIMU JTORIN				58 DQ	TANK				
i	FOOTER LERO TYEAR S		49 90			TANK ATTACK	16 ED	64 90	66 90	
	/ugh(R	38 10	<b>60 to</b>	EG BO		TEENAGE MUTANT!		29 90		
	TULL METALL PLANET				"4 B0"			E9 (II)		
	FLTUFE WARE			6490		AERA USINE)	16.60	69 90	-	65 50
	S SROTENE ED IN	30.00	64 90	44.06	"4.96	THE "Y" ES		A4 90		
	BACKETHA I IT TO CLODE			69.00		THE FAIRY TALE ADVENTU	P.S	50 90		
	GOL TRUSH			66.83		THE "HIRD C NURSER!"		E4 80		
	GREAT COURTS			10:20		THE JATON CHARLER	14,80	69 90		
	GLASHIP			*9 194	8-00 DB	THE DIRINES HOUSE		70 93		
	HARL JAN K	39 95	58 80	56 96		D EME DAUK				79 80
	HARPLK N				64 00	TOWER F BASEL		69 93		
	HAMAAN OEYSEE	49 90'	49 90	49 04		THACH ATTACK		64 95		64 90
	HERUS ALEST				09 D4	THEADURE SLAND		19.00		
	HUMBA FVF JELTSCH			49 94		TTUAD I		E + 80		
	HOURS OF SHADOW			69.94	e9 94.	TURBO OUTPUN	75.00	69 00		
	IMPERIL VI			69.94		TURE CAN		6 = 90	84 90	
	IN J ANA JUNES III			49 80		TV JE JE E BASKETBALL		8 4 90	en en	100 00
	PM ANAPULS SRQ	-	69 SC		88 96	TV SPORTE FOOTBALL BL	10,00	60 00	80.90	Sh an
	INFES ATION			66 BO		TWWW PLD		69 80	20.00	64.90
	PH THATASE	2		69 80	88 PF			64 00		
	IM IN COMB	48 10			A6 64.	CETIMATE GOLT *		60 00		
	IAUA1990	48 90	06 BC	64 90		WATERLESS WAYS CONTROL TENY HOORIES		69 20		
	T JAME PROM						40.00	74 90		
	TE LESERT RIS.		84 PC			WEITED TEAMS	aft im	64 90		
	JE SUND	-	84 85		-	MINDS OF MIZABO.		54 90		
	EARLY.		OD X	100		WINCA NI VIEZANO	40.00	74 90	O-1.PV	
	KIL PUPP	38 90	46 30			WINCO O PRY	P = 40	49.00	An an	
	KILL ALEX MATRIE			34 90		WINNE DE COMPLATION	46.60	76 80		
	KIU 12 1/EMS		B4 1C	64 89		WITH E TO COMPLATION	46.10	79.00		80 97

Versandzentrale & Laden Gottesweg 157, 5000 Köln 41 Tel: 02 21 44 30 56

64 90

Unsere Filiaten:

KÖLN 1 Mathiastrasse 24 26 Tet 02 21 - 23 95 26

DÜSSELDORF Pempelforter Str 47 Te: 02 11 - 36 44 45

NEUERÖFFNUNG! BONN Münsterstr. 16 Tel: 02 28 - 65 97 26

legum und Freisänzerungen vertrebeit iet \*\*\* gekonnteichneur Arthet werden in Kürk erweitet, bei Deudklagung noch nicht lieferber WIR HALTEN STÄHDIG FINIGE TAUSEND PROGRAMME FUR SIE AUF LAGER! Demos Invertent

20.00 50 00 50.00 66.00

0221 - 44 30 56

Telefonische Bestellannahme rund am die Uhr. Amuf genügt. Leferung per Nachnehme gen. Sie zieht die Krone auf und.

verwandelt sich für kurze Zeit in einen glitschigen Frosch. Wieder in menschlicher Gestalt entdeckt Rosella ein Brett und beim Betreten des geheimnisvollen Spaltes in der Felswand - einen Knochen Ihr weiblicher Instinkt führt sie tiefer in den Stollen. nur begiettet vom flackernden Licht ihres Laternengeschenkes und . . einem äußerst tödlichen Troll. Da hilft nur schnelles Vorwärtskommen gen Osten, im nächsten Teil des Stollens in der Mitte dann bergab bis zur nächsten Rechtswendung, die nach erneutem Gefälle wieder - wie könnte es auch anders sein erneut nach rechts direkt zu einem großen, ebenfalls tödlichen Loch führt. Aber ein Verdecken des Lochs mit dem zuvor gefundenen Brett kann Schlimmes verhindern und ein Weiterkommen diesmal bergab, ermoglichen Nach rechts gelangt Rosella dann letztendiich an den Rand elnes Sumpfes, dessen Überguerung sie spielend durch Hüpfen von Grasbüschel zu Grasbüschel bewaltigt - ein Kinderspiell? Am Ende - eine Insel, auf der sich nur ein Baum inklusive Frucht und eine Schlange befindet. Dank Brett sicher auf der Insel gelandet greift Rose la vor Freude zur Flöte Kleiner Nebeneffekt ihrer musika ischen Betät gung st eine hypnotisierte Schlange. Ein Griff nach der Zauberfrucht kann nun gefahrlos erforgen. Ein schneller Ruckzug erneut per Brett ist jedoch außerst ratsam, denn auch Trancezustände vergehen

Nun aber nichts wie zum Menschenfresser Wenn dieser außer Reichweite ist die Tür öffnen und den Hund mit dem Knochen außer Gefecht setzen. Die im 1. Stock gefundene Axt an sich nehmen und dann aus Neugierde die hinten rechts ans Wohnzmmer angrenzende Türe öffnen Das war knapp, denn diese Türe bietet den einz gen Schutz vor dem nun hereinstürmenden, menschenfleischriechenden Menschenfresser. Auch ein Brick durchs Schlusse loch kann Rosellas Vorurteile gegenüber Menschenfressern nicht abbauen. Aufbauend ist eher der Anblick des gesuchten Huhns und des ins Reich der Träume hinubergeschwebten Menschenfressers. Nun allt es schnek und lautlos die

Tür zu öffnen, das Huhn zu schnappen - und dann aber nichts wie weg von der Menschenfresserhutte.

Glucklich bei Lolotte angelandt, ist diese immer noch nicht bereit, an Rosellas Unschuld zu glauben. Zur Vervollkommnung ihrer Zauberkraft will sie durch Rosella noch in den Besitz der Büchse der Pandora gelangen durch deren Öffnen laut griechischer Sage a les Leid und Übel n d'e Weit kam. Widerwilliger denn je macht sich Rosella auf den Weg, um endgültig Loiottes Vertrauen zu gewinnen Dank Ingebrauchnahme der Axt eröffnen sich für Rose la ungeahnte Wege durch bislang gefährliche Baumgruppen an der östlichen Seite der Insel. Sie ble bt überrascht vor einem totenkopfähnlichen Haus stehen, dessen Anblick ihr bislang vorenthalten blieb.

(Was Rosella dort erwartet und wie dann doch noch alles gut ausgeht (sog Happy-End), erfahrt Ihr in der nächsten PO-WER PLAY!)

Dre. Hexen und nur ein Auge! Rechenkunstler haben seit der letzten Ausgabe ängst herausgefunden, daß demnach jeweils zwei Hexen äußerst blind sind. So die erste Hexe. deren Annäherung Rosella nur etwas ausweichen muß bevor sie sich den verbleibenden zwei nähert. Im richtigen Moment --- wenn sich das Auge in der Luft befindet, beide Hexen demnach für einen kurzen Moment unsehend sind - bringt der Griff nach dem Auge eine emeute Punkteverbesserung. Vor dem Hexenhaus überwältigt Rose la Jedoch wieder einmal das Mitleid, sie wagt sich nochmals in die Höhle der Hexen, gibt das Auge jedoch erst nach einem interessant klingenden Tauschangebot zurück. Nun ist sie für ein erneutes Aufsuchen des Geisterhauses bestens dewaponet - und siehe da, mit der eintretenden Dunketheit naht auch die Geisterstunde.

Um den Babygeist zu beruhigen, beginnt sie auf dem linken Friedhof im hintersten Grab nach Lesen des Grabsteins zu graben — dies muß das Grab des Babys sein, vielle cht findet sich ja dort etwas, was Tränen stoppen läßt. Kaum hat Rosella die silberne Rassel dem kleinen Geist gegeben, hört sie von unten schauriges Kettengerassel Beherzt gent sie in die Eingangshalle und komb niert aus dem Selbstge-

# POWER

spräch des Geistes, daß es I sich nur um den Geizhals handeln kann, an dessen ganz westlich gelegenes Grab sie sich noch genauestens erinлегл kann Tiefes Graben bringt Goldmünzen ans Nachtlicht doch auch damit hat der Spuk noch lange kein Ende. Auch eine Matrosenwitwe hat noch nicht die ewige Ruhe gefunden. Hilfreich erweisen sich hier mehrere Spatenstiche auf dem rechten Friedhof am Grab ganz links vome. Das 4. Gespenst entpuppt sich als ehemaliger Hausherr, Sein Holzbein läßt die Vermutung entstehen, daß hier nur ein Blick unter das So datengrab (linker Friedhof, 2 Grab von rechts in der vorderen Reine) heifen kann Der gefundene Orden befördert auch diesen Geist für immer ns Jenseits Nun ist nur noch der Lausbub Willi übrig. dessen Grab sich auf dem rechten Friedhof ganz hinten links befindet. Mit dem Spielzeugpferd bewaffnet hat Rosella zunächst Probleme, dem Frechdachs näherzukommen. Im Zimmer oben rechts ent wischt ihr der Kerl nochmals, indem er eine bisher unbekannte Leiter hochklettert. Rosella natürlich hinterher ... und wird dann doch noch das Spielzeuopferd samt Willt los. Ein Öffnen der Kiste, auf der Willi kurz zuvor noch gesessen hatte, bringt sie in den Besitz von Noten. Ein bißchen (Geister-) House Music kann nicht schaden, denkt sle, und steigt vorsichtig die geherme Wendel-treppe zur Orgel empor Zur Einstimmung spielt sie zunåchst ihr Lieb ings ied, dann wagt sie sich an die gefundenen Noten. Und da passiert es! Ein Geheimfach öffnet sich. dann befindet sich ein Schlüssel, der der Sch üssel zur Lösung ihrer 9. Aufgabe sein könnte. In der geheimnisvollen Gruft ange angt, klettert Rosella unter Zuhilfenahme des gefunderien Seils direkt in die Grabkammer Dort befindet sich neben einem Sarkophag die Büchse der Pandora

Lolotte et natürlich hochzufrieden und verspricht Rosel, a zum Dank für Ihre treuen Dienste ihren überaus häßlichen Sohn Edgar zum Manne, Am nächsten Tag soll die Hochzeit sein den Polterabend muß Rosel a alleine und gut bewacht verbringen. Verzweifelt wandert sie in hrem Zimmer auf und ab, bis sie auf einmal ein Geräusch an der Tür vernimt. Eine Rose samt goldenem Schlüssel findet sie dort. überreicht von Edgar, der innerlich all das Schöne und Gute besitzt, was die Natur ihm äußerlich vorenthaften hat. Flugs öffnet Rosella die Türe und steigt vorsichtig die Treppe ganz herunter. Dann schleicht sie sich an dem schlafenden Wechposten vorbei durch die nintere Türe in die Küche und findet im rechten Schrank all inren Besitz, Schnell läuft sie geradeaus durch den an die vordere Türe angrenzenden Thronsaal und erklimmt die Treppe, die direkt zu Lolottes Sch afzimmer führt. Mit dem goldenen Schlüssel dringt sie in das Zimmer ein und schießt. sofort einen Liebesofe I auf die schlafende, böse Fee, Lolotte stirbt qualvolt an einer Überdosis \_ ebe. Beim letzten Blick auf Lolotte entdeckt Rosella den gestoh enen Tausman um deren Hals. Sie nimmt ihn an sich und flieht diesen unangenehmen Ort. Auf halber Höhe der Treppe befindet sich der Vorratsraum, den Rosella voller Hoffnung auf Huhn und Büchse betritt Die nun ertönende Melodie verrät jedern Police Quest-I-Kenner, hier irgendwo ein aufgescheuchtes Huhn herumflattern muß, welches es einzutangen git. Kein Problem für Rosella, auch die Büchse der Pandora kann sie durch Arsichnahme nun für immer bösen Mächten entzlehen. Durch den Thronsaal hindurch gelangt Rose la endgültig in die Freihert Dieselbe schenkt sie auch noch dem im Stall gefangeлen Einhorn, das — zu Recht - nicht mehr besonders aut auf sie zu sprechen ist. Bei Genesta angelangt, überreicht Rosella den Talisman - und schenkt uns daguron ein tolles Finale mit einigen Überraschungen und Punklegeschen ken fürs lange Durchhalten.

Die Lösung stammt von der Sierra-Spezialistin Uta Hervol aus München. al

#### North & South

Jir Blazek aus Waldkirchen hat auf seinem ST ausgebig North & South gespielt und hat e ne ganze Menge Tips dazu — Wer mit den Schlachten im Action-Modus se ne Probleme hat, sollte am Anfang die Rolle der Konföderierten übernehmen. Denn die sind beim Start

TITEL	C44(C)	C-64 (D)	AMIGA	ŚŦ	PC	PP/5 !AGHTUNG
Alter site Was	29,00	39.90	54,00	54,00		BESTELLJNGEN ZON
Black Tiger	29.90	39,90	63,90	54,90	-	
Champions of Krynn		69.90	74,9D	E.A.	74,90	23.4./30.4./7 5.
G ipantali	29,910	34,90	49,90	49,90	69,98	VERSANDKOSTEN FR
Dragobs Brazilis	~		74.90	14,90	74,90	ATERDANDINGS ITEM TH
ranhité			€9 90	49.90		
Jumping Zackson	-	-	49.9D	49.90		VERSAND-TELEFON
Midwister (dt.,		÷	79,90	79.90	94,90	(08198/82467)
P 41 Triuncorbold	29.90	39,00	68.90	89,90	69,90	(appropriation)
Paro Dakar 90			00,80	69,80	66'80	MD -FR., 4-21 J-HI
Player Manager	29,90	44,90	54.80	54.90		
Pripe tkanta	2990	39 90	E9.9D	69 90	79,90	\$A 9-4_HH
Piraces di		49,90	69,30	69.90	59,90	
Pawerboat JSA		49,90	69.90	69.90	69,99	KOSTENLOS AKTUELL
Scrumble Spirit	-	39 90	54 90	54 90		KATALOG ANFORDER
Space Hurrer II		39 90	54.90	2 A		
Startmish	29 90	31'60	48 80	19.90		Man a an manage
Bepsi Cers			54,90	54.96		MORLD OF WONDER
Fangled Tales		54,90	a, A	IL A	74,90	HÖNENSTRASSE 3
Tip Break	29,90	39,90	89,90	89.90	79,90	6231 SCHWALBACI
v smil ب	-	69 90	79 40	4 54	79.90	

Asterior op. Minicelotalin Bio Crallenge Diace Rice my Diace Rice my Getflorfus Gammas Chicas HD Chicas Attractions Orices Attractions Orices Attractions General Modern's Stam General Modern's Sta	APAL DT DT DT ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST	AGK ACH ACH STR SPO SPO SPO SPO SPO SPO SPO SPO SPO ACK ACK	の (20	1. 电子系统 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	35,95 40,95 30,95 30,95 42,95 40,95 850,95	
Sio Citellisinger Illiand Siene sy Ullian ingel Sio Ullian ingel Ullian	BT ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST	ACK STR SPO SIAM SPO SPO SPO SEE SPO ACK ACK	54,90 55,35 40,95 59,85 60,85 63,85 59,85 71,85 64,85 64,85	发 电线 医多种性 医多种性 医多种性 医多种性 医多种性 医多种性 医多种性 医多种性	30,55 30,55 42,95 40,85	
itius integul dia collifornia Gamina husa MD intesta Alforettona op c interphenanh redebina izand Mohana Silam izand Mohana jardin Kosay izand Diawa iliosan iliosan iliosan iliosan iliosan iliosan	BT ST ST Mare ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST S	STR SPO SIM SPO SIM GET SIM GET SIM ACK	54,90 55,35 40,95 59,85 60,85 63,85 59,85 71,85 64,85 64,85		30,55 30,55 42,95 40,85	
Adlionals Gambs Lussa HD Lussa	lom.DT DT DT DT DT Som.DT DT E	SPO SIM SPO (Art ROL SPO SIM GES RIM ROL ACK	29,85 65,85 63,85 59,85 71,85 60,85 64,06 72,05		30,55 30,55 42,95 40,85	
huse NO incis. Attractions top or the Phomody redshim cand No enter Silvin cand No enter Silvin topship tured No enter Silvin topship tured No enter topship tured No enter	lom.DT DT DT DT DT Som.DT DT E	ACK ACK ACK ACK ACK ACK	29,85 65,85 63,85 59,85 71,85 60,85 64,06 72,05	33.00 65.06 65.08 77.00 77.0	30,55 30,55 42,95 40,85	
iricis Alimetions teg c' fine Phiemah rakhima rand Monatos Slam tenship	lom.DT DT DT DT DT Som.DT DT E	ACK ACK ACK ACK ACK ACK	29,85 65,85 63,85 59,85 71,85 60,85 64,06 72,05	30.00 65.00 65.00 77.00 97.0	30,95 42,95 40,95 650.95	
ley C: fine Phismoh r dikhimi r dikhimi r dikhimi rimship tunship tuns	Nom.DT DT DT DT DT DT Som.DT DT E	ROL SPÓ SIM GES SIM GOL ACK ACK	61,05 63,85 59,65 71,85 50,87 64,06 72,95	65,06 69,66 71,65 20,45 34,45	42,95 40,85 650.95	
ridikhimi carnd Hōacini Slam caship grein Rouvy died Dravin (Ilista) lossagias	DT DT DT DT DT Seen.DT DT E	ROL SPÓ SIM GES SIM GOL ACK ACK	83.85 59.85 71,85 50,83 64,05 72,95	68,65 69,65 71,85 90,45 54,65	40,85 £50.95	
irand Monato Slam imphile jugin Konvy uird Drivin illistan illistan	DT DT DT Seen.DT DT E	ACK SPO SIM GET SPO SPO SPO	59.45 71,85 60,85 64,06 72,05	71,85 90,95 \$4,65 69,95	40,85 £50.95	
tmship grafin Honvy ukra Drivin Illosia oscagos	DT DT Seen.DT DT E	ACK BOT SIM CER SIM	71,85 02,85 64,06 72,05	71,85 90,95 \$4,65 69,95	40,85 E50.95	
grein Mosvy used Street Hostan Josephan	Sees.DT DT E bom.DT	ACK GET GET	50,85 64,06 72,05	90,95 54,65 69,95	E50.95	
urd Drivin Illindar Ostagos	Sees.DT DT E bom.DT	ACK ACK	64,06 72,05	659.045	650.95	
IOSAI Okiages	DT E Hom.DT	ACK	72,05 62,95	659.045	E50.95	
osiages	DT E Hom.DT	ACX	62,95	62.86		
	E Hom.DT	ACK				
	HOM.DT			66,85		
Curt .		ADV	62:85	8Z,95		
11 19075	PT	ACH	74,86	29,05	-44,05	
guer Mind	DT	HALI	55,95	59,95		
ord 5, South	PT	STA	62,85	62,85 54,95 69,85 72,92		
III Imperlam	PT TO.mos	HAR	59,95	56,95		
Pirm[#9!	DT			69,60		
I.F.F hords	BT .	aim	63,95	72,32		
leinbow Warrier	DT DT	ACK	69,95	89,95		
Logs of Nedota	D.T.	HAN	64,95	56 95 83,95	45.35	
lock'n Rati	Ψ <u>Υ</u>	ACK	61,95 53,85	53,95	40,00	
Sin City	PT ET	STR	55,55	79.10	44.95	
Sim City	D.T.	5814	86.45	GB.95	-14/33	
Stant Car riecer	OT	VON	00,42	20.45		
Words of I mildill		ADY	89.35		F44.95	
	Rom III	ADY	58.46	68.45	E35.94	
Typies of Loca Zrk Mc Krackeo ACM Action 618 - Stintegle, RCA ADV Johnston F English Into	kom.DY kom.BY Pellen DES ann ind Prestante	ADY ADV coehiculchion SPC roug verbahalten	68,16		E36,9	
Software Ki	ithn		tellanschrif			
		н Кühn.	Postlach 13	331, jel 02	195/7637	
fersand per Vorkause Lainy Sa Fersand per Nachrief into v	mee-d,	5608 Radevormwald				

#### Die wichtigste Information für jeden eleveren Computerspieler:

Jetzt den neuen, kostenlosen Games-Katalog schicken lassen (Typ angeben: z. B. C64Disk, Amiga, ST oder PC) und ganz scharf vergleichen. Wenn Du Games tatsächlich irgendwo billiger als bei uns bekommst, solltest Du uns das bitte sofort sagen - das ist nämlich extrem unwahrschenlich und wir müssten dann die Preise noch weiter runtersetzen. Wir hätten nämlich sehr geme, daß Du ab heute

wir hauen naminch sein geme, nas Du ab neute <u>alle Deine Games</u> nur noch bei SUPERGAMES kaufst. Einige Beispiele aus unseren ca. 800 Titeln gefällig<sup>9</sup>

C64D:	Iron Lord	z,B. nur DM 44.90
C64D	Oil Imperium	z.B. nur DM 37.90
C64D;	Maniac Mansion dtsch.	z.B. nur DM 52.90
Amiga:	Fift Gear Car Race	z.B. nur DM 51.90
Amiga:	Populous	z.B. nur DM 59.90
Amıga:	Honda RVF	z.B. nur DM 59.90
ST:	Aquanauts	z.B. nur DM 59.90
ST:	Kickoff Play. Manager	z.B. nur DM 47.90
ST:	Shufflepuck Cafe	z.B. nur DM 47.90
PC:	Sim City	z.B. nur DM 67.90
PC:	Starflight II	z.B. nur DM 62.90
PC:	Leisure Suit Larry III	z.B. nur DM 99.90

Schriftliche Bestellungen bitte (Vers, Kost, f, Nachn, zuzügl, DM 6.90)

SUPERGAMES: Maria Klinger Versand Postfach 140380 8000 München S OSSANIAN DASSARAN ARANA "
Deutsches Afrika Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordefrike-Feldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943 Mit diesem exellenten Strategiespie können Sie den egendären Wüstenfeldzug des Generaliteidmarschall Bommel bis ins Kleinste

Detai nachvoltziehen. e ES können bis zu 254 verschiedene Einheiter elngesetzt werde

k e 7/68 Felder große Karte mit ansprechender Grafik Malta Option (Operation Herkules Invasion der Inselfestung Malta) Airoup Option (Luftweffeneinsatz) ware. Commodore 54 und Diskettenlaufwerk VC 1541 Spielerzahl: 2 Bestellnummer C1/00101

Preis DM 69, Programmversion Stand Dezember 1989 kostenioser Katalog auf Anfrage Kostenioser Katalog auf Anfrage

Rudiger Rinscheidt Buchholzstr 17 4755 Ho zwickede Hotline -Freitegs von 16.00 - 18.30 - ⊗ 02301/ 2647

#### NEU NEU \*\* AMIGA-GAMES \*\* NEU NEU

VERSANDSERVICE Michael Schneider & Carola Hamann, Pelchastr. 50, 1000 Berlin 19 24 h HOTLINE (030) 3043156

Cabal Cyberball	., 79 90	American Dream . 69 90 Chase HQ 59,90 Drakkhen 79,90 Future Dreams. 69,90	Balmann
Ra	inbov	v Islands	59,90*

# Rainbow Islands

Rings of Medusa	64,90*
Ivanhoe 69 90 Jumping Jacks 54,90	Krypton Egg
Lost Patrol	Paperboy
Pans Dakar69,90 Pictionary 69,90	Safar Guns
Stm City/1M 74 90 Tooble	Untouchables

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH Im Giefenacker 4 5400 Koblenz Lav rel.: 02606 / 331 u. 323

#### Nintendo

KONSOLE incl Spiel ADVANTAGE	. 199,94 . 117,94
Stadium Events für Fitness Matte , To the Earth	. 87,94
für Zapper	
Simon's Quest Air Wolf	87,94

#### 16-Bit

52 90 54 90

84 90

69 90

ohne Spiel	
Super Real Basketball 115, New Zearand Story 115, Air Diver 115, Sokoban 105, Spellcaster II 99, Zoom 99,	94 94 94 94 00

#### SEGA

MASTER SYST nol. Spiel	E	M				2	SEA BA
rici, Spiei	•	•	4	+	•		c,c++, 3***
Basketball N		,			+		79,94
Death Angle	·	4			٠		79,94
Golden Axe . R.C. Grand Pri							
Sold City							
H. A	T	A	0	ı			

#### 小 AIAKI 489.94

LYNX Incl Spiel . . . Fragen Sie nach den neuen Lynx Spielen !

#### PC-ENGINE 8GB 379,94 nder PAL PC-SUPER GRAFX incl Spiel 689.94 CD-PLAYER ohne Splei 859,94 New Zealand Story . . . 109,94 Blodia 80 04 . 109,94 Tiger Road Chase H.Q. 99,94

109,94

99.94

109,94

99 94

Nintendo ist ein eingetragense Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Segs ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Atari .st ein einge tradenes Warenzeichen der Alari Comoration.

Cyber Core

Super Volleyball

Paranois ....

Space Invaders .

in der Regel etwas stärker als die Vankees

 Für beide Seiten a It, daß sie um eden Pre's North Carolina einnehmen und halten müssen. Ist das doch das einzige Land, in dem Nachschubtruppen aus Europa landen. És reicht, wenn Ihr eine oder vielleicht noch eine zweite Armee in der Nähe habt, um North Carol na zu verteidigen

Spieler, die sich für den per Zufall eintreffenden Indianer-Andriff entschieden haben, sollten möglichst keine Truppen dauerhaft in Iowa oder Texas stehen lassen. Beide Länder sind überdurchschnittlich häufig von diesen Angriffen betroffen.

 Die me sten Kämpfe werden ım Westen ausgetragen Kein Wunder sind hier doch die meisten Eisenbahnlinien zu finden, Stärkt Eure Truppen also im Westen und laßt im Osten e ne oder zwei Armeen stehen. um North Carolina zu beschützen und die östlichste Stadt des Feindes zu erobern. Damit könnt Ihr das Einkommen des

Gegners einfrieren. Wer nach einer gewonnenen Sch acht nur noch auf die kümmerlichen Überlebenden einer siegreichen Armee blik ken kann, sollte mit den Überresten seiner Truppe eine andere Feindarmee angreifen und so stark wie möglich schwächen. Zwar sind diese Anariffe e n reines Suizidunternehmen aber sp eine angeknackste Truppe ist natürlich keine große Hilfe, um irgendwas zu verteidigen - also weg damit, Man kann se bst mit dieser angeschlagenen Armee eine kieine Feindaruppe mit etwas Geschick ganz schön dez mieren, bevor Eure Truppen den Geist aufgeben. Wenn der Gegner dann geschwächt ist, setzt Ihr mit einer ausgeruhten und frischen Armee nach, um dem Feind den Rest zu geben. gegner dann sein Hei in der Flucht. Meist versucht der Computer

#### Chaos strikes back

Einen kleinen, aber sehr feinen Tip zu "Chaos strikes back" schickte uns Sven Mever aus Haste Normalerweise werden alle Gegenstände der Charaktere beim Übertragen von Dungeon Master auf Chaos strikes back gelöscht, so daß die Party nur mit den üb ichen Charakterwerten und mit leeren Händen dasteht. Jetzt kann man aber mit diesem kleinen Kniff einige der Charakterwerte dauerhaft erhöhen. Ihr rüstet Eure Dungeon-Master-Party m t speziellen Staffs und Schmuck aus, der einige Charakterwerte ernönt. Beim Übertragen verliert die Party zwar immer noch die Items, aber dafür bleiben die aufgebohrten Werte erhalten Geeignete Stäbe und Schmuckstücke sind STAFFOF MANAR (Mana +10), SNAKESTAFF (Mana +8), THEOWAND (Mana +6), MACE OF ORDER (Strenght +5), YE-WEL SYMAL (Anti-Magic +15), MOONSTONE (Mana +3). CLOAK OF NIGHT (Dexterity +8) und CALISTA (Wisdom +10)

#### Goldrush

Uta Hervol aus München schreibt zum Sierra-Adventure "Goldrush":

Brooklyn, New York, im Jahre 1848, kurz vor Beginn des Goldrausches, Unseren "Noch-Nicht Helden" Jerrod Wilson lassen kursierende Gerüchte über Goldfunde in Kalifornien jedoch relativ kalt. Zufrieden mit seinem bürgerlichen, etwas langweiligen Leben als Lokalreporter hofft er lediglich auf Nachricht von selnem wegen eines Justizirrtums geflüchteten Bruders Jake Und das Unglaubliche wird wahr; eines Tages erhält er einen verschüsseiten Brief von Jake, Unter der Briefmarke - Goldstaubi Die Botschaft ist eindeutig, wenn er seinen Bruder wiedersehen will, muß er alles in Brooklyn aufgeben, das Haus verkaufen und sich dem Abenteuer Kaliformien stellen. Und er wagt die 2500-Meilen-Strapaze wie mit ihm noch viele andere.

Nachdem er sein Leblingsgle chaeitig Erkennungsmerkma - aus dem Fotoalbum vom Tisch seines Hauses an sich genommen hat, begibt er sich zur Bank zwecks Plünderung seines Kontos. Zuvor hat Jerrod selnen Schreibtisch geschlossen, um den auf der Oberfläche angehefteten Kontoauszug inklusive Gehelmzahl zur Gedachtnisstütze mit auf den Weg zu nehmen. Gleich darauf gibt er das väterliche Haus zum Verkauf frei Beim Gespräch mit Passanten erfährt er neben anderen interessanten Dingen von seinem Freund Leonrod, daß dieser im Warenhaus ein

#### POWER TIPS

außerst lesenswertes Poster aufgehängt hat

Am Park vorbeikommend

gönnt sich Jerrod einen kurzen Aufenthalt im Pavillon, Verbotsschilder streng beachtend. In dessen Bodenritzen entdeckt er eine Goldmünze, die er, schon vom Goldfieber gepackt, an sich nimmt. Ein paar Blumen pfluckt er ebenfalls, mit dem Ziel, diese vor seinem Abschied noch be seinen Eltern auf dem Friedhof vorbeizubringen. Dank seines Berufes weiß Jerrod, daß Eile geboten ist; es kann nicht mehr lance dauern, bis auch Brook lyn vom Go drausch mit al seinen negativen Begleitumständen wie Teuerungen und Ladenschließungen erfaßt wird Nach Räumung seines Kontos führt sein Weg nach kurzem Blick auf das Poster im Warenhaus direkt zu der Ladenstraße Brooklyns, Er kauft sich Zitrusfrüchte gegen Skorbut, ein Moskitonetz gegen ja richtig, gegen Moskitos und sonstige

nutzliche Dinge.

Am vätertichen Haus erwartet ihn bereits der Makler, ein Handschlag, und Jerrod bestzt das nötige Kleingeld zur Deckung seiner Reisekosten. Bei Nachbar und Freund Leonrod kann er, wie aus dem Posteranschlag ersichtlich, zwischen einer Seereise um Kap Horn herum und dem See-Land-See Weg über Panama (damals gab es noch kernen Kanall) wählen. Den kürzesten Weg über den Oregon Trail mit Planwagen, Indianern und sonstigen Erlebnissen kann er im örtlichen Reisebüro buchen Egal, für welchen Wegler sich entscheidet, nach Kauf des Tickets führt ihn sein Weg. noch an seinen ehemal gen Arbeitsplatz, wo or als gewissenhafter Angestellter - nach einem kurzen Blick auf gesammelte Zeitungsausschnitte seinem Chef goldrauschfristgemäß fristlos kundigt. Und bevor's dann endgültig los geht, bringt Jerrod noch schnell die "geklauften" Blumen am rechts liegenden Grab seiner Eltern vorbei.

Kap Horn, vier bis acht Monate auf See, geplagt von Hunger und Durst, von Stürmen und Eisbergen, abgesehen vom Abstecher in Rio de Janeiro der Alptraum für viele Landratten. Hatte man keine Zitrusfruchte dabei, war der Tod vorprogrammert. Jerrod war sowon, intelligent genug, sich Vitamin-C-Spender mitzunehmen als auch dazu, sich diese von Zeit zu Zeit zu verlagerlichen Auf dem Deck erhält er nach einem Gespräch mit einem dort sitzenderi Mann eine Bibel. Ansonsten erfährt er be seinem ersten Erkundungsgang nur, daß erst nach einem Sturm der Zeitpunkt zum Gegenständesammeln kommen wird. Stirbt man nicht zufällig an Cholera, findet man im Sturm ın den Sch afkojen ein Seil und etwas weiter links Metallabfäl le, die es ebenfalls an sich zu nehmen qi t. Auch im Kapıtansraum wird Jerrod fündig Ewas später findet er unten im Maschinenraum eine unbrauchbar gewordene Schaufel, die er schon bald benötigen wird Denn Hunger und Durst machen sich breit unter Besatzung und Passag eren

Jerrod hat die geniale Idee, Angeln zu gehen; als Köder verwendet er seine Ration des inzwischen ungenießbar gewordenen Ferkels, Knapp dem Hungertod entronnen, Skorbut, Seekrankheit, Cholera und Stürmen getrotzt, erreicht Jerrod um viele Erfahrungen reigher den Hafen von Sacramento. Zuerst hat er große Schwierigkeiten bei der Selbstfindung doch dann führt ihn sein Wegsicher auf der Pferdekutsche nach Sutter's Fort.

Der 2 Weg führt Jerrod nach einer Schiffsreise bis Panama mitten durch die Urwälder von Zentra amerika. Ohne Moskitonetz und dessen häufige Benutzung endet die Reise schon bald nach dem Start. Entledigt fast aller Besitztümer, dafür noch am Leben und nicht im indianischen Suppentopf endend, geht es nun zu Fuß mit ten in den Urwald hinein. Gleich zu Beginn verwickelt Jerrod einen pausierenden Westreisenden in ein Gespräch und erhält als Dank für seine Kontaktfreudigkeit - eine Bibel. Darin blätternd beg bt er sich weiter auf seinen langen Weg, um den Anschluß an die Gruppe nicht zu verlieren.

Doch was st das? Aut einmal ist der Urwaldboden voll von Riesenameisen, die aus Jerrod höchste Sprünge herauslocken. Ein Griff nach der z em ich t ef hängenden Liane ist in jedem Fall empfenlenswerter als em Intensiveres Tra ning indianischer Tanzweisen. 1st der Boden wieder frei hilft nur schnelles Verlassen der Tarzanste lung. Beim weiteren Marsch durch den Urwald wählt Jerrod den ganz linken Pfad mit dem "Outch", da auf den anderen doch nur Schlan-

# DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden-Service!

Wir gerantleren, daß jado Bostollung spätestens 24 Stunden nisch Engeng Jisser Haub verfäßt, gotern verfügber Auf alle gekoulten Antleie orhalben Bib natünlich volle Garantie. Wir linnen jade verrögbere Hard und Sottwere für dem Atar ST zewie alle Bücher Hier ein kleiner Auszug aus underem reichtnatigen Programm. ANWENDERSOFTWARE ATARI ST

Anti-Wirus Kit

MELCHEITEN:	81	PC A	NIGA
Rings of Medusa	85	FQU.	85.
Snace Barrier III	s0		
V serific X-Uut	95.	96,	65,-
Rainbow slands	\$5.		
Player Manager Midwinter	15	:	65,-
Full Metall Planet	80	85	80,-
ente probabilità della	67	PC A	size
SPIELESOFTWARE	23		
Archipelagos Asterix Operat Hinkelstrin	8D 80	80. 80	80 80.
Balanos of Power 1980	75.	75	78
Batrnan + The Mevie	80.		65,-
Bloodwych	80.		-50.
Bloodwych Scanery Disk	45 -		45
Bola Workelas	56. 55	56	Бŝ.
Gatifornia Games Chaes Stifkes Beck	80	00	CIU,
Diagon of Rame	85.		-85,
Dangeon Master	75		80
Dungeer Master Editor	35,-		95,-
ENIB	65.	90.	80.
Esprit	95.	115-	ne
F-16 Falcon F-16 Mission Disk (	85,-	110.	95,- 65,-
Fights Bonkbor	85.		Dati-
Fagger	60		60
Firture Wars	76.		75,-
Flight \$ mulator dealson	95	-	95.
jede Soaspry Disc €029	45.	45.	45
Sc Disk-Hawallan Odyssey	55,	45 75.	45,
Flight Simulator IV angl	75.	120.	
Ghosibusters Great Courts	R5.	85	65
Hillator	80	56.	
Bulling Jores Adventure	75,	95.	75.
Interphase	BE,		80.
Kalser	120.		125
Kick off Lessure Suit Larry	80,-	60.	8D,
Lessure Sult Larry 8	50,-	115	115.
_nmbard RAC Railys	20.	80.	80
Man Hurter 2	95.	95.	95.
Manac Manalon	65.	80,	-86,
Microprose Sector	80,-	60	80,-
Millenium 2.2	80, 55.	90,	80,° 45,-
filinigelf Či rasponom:	65,-	66.	B5
Operation Noutene	E5.	75,	45.
Paper Bdy	60,	80.	65.4
Persons	80,	75,	
PopuletR	£5.	85.	75.
Pepulous Scenery Disk I	35,	45,	95.a
Powerdrome Psion Chass	75.	65	
RVF Honda	80.	-	75.
Epace Quest II	95.	95.	95
Staighter II	G5.		
Stunt Car Rater	89,-		
Summer Edition	75.	75.	65.
*V-Sports Foetball	88. 86.	95.	95
Mrus Valeyball Simulater	55,	55.	55,
Walstreet Witard	B3.	75.	85
Watstreet Wirard Editor	40,	40.	40.
Waterloo	80,	80.	20.
XENON 2 Megables1	В0,	80.	80
Zak Mc Kracken	75,	75,-	75.

WHITE A LITTLE BEST	30.
Arabesque	275
BTX: Marrager 3.02	365.
CAD 3D Cyber Studio	175
Cogy Star 7.0	185
Еовітнин	185
GFA-Chometal	75.
GFA-Draft plus	349
Systemblyliotheken dazu	ie 145.
Headiline Statement Utility	95
	75.
Hothito	
Interink	75.
1PA Degenis Bi	165.
LDW-Power Calc	245
Nortime	75
Nea Desk 2 05	95
Ornkron Compiler	75.
Omácor DRAW	125
PC-Diffe Es to 3.96	95
Revelver	125.
ST Pascal plus	245.
Steuer Tax '89	95
Tempos 2.0	25.
Tracio Adress	185
	295.
Triac's Write	590.
Tim II Fibl	
Timevierks Pittlister	210.
Turbo C 2.0	ab 245
Turbo ST 1.6	85
1\$1 Proportional	115.
pl Adress	75.
UNSER TIP DES MONATS	ì:
	395
ATARI LYNX	395
Splate	
Blue Lighteing	.03
Catilornia Games	0.8
Shup's Challenge	.03
Hectrocop	80
Gates of Zendacon	90
ZUBEHÖB:	
Staubschutzhauben Kuncklinder	für
ATAIN SM 124	30
ATARI 1040 odel Mega Tastati	
	15-
ATARI 250/520 ST	
Mega ST Set Monitor + Tastah	
andom Monitors + Drucker	aluf Antrage
Wairsmalte	15-

ZUBEHÖR: Staubschutzhauben Kunstigder fü	r
ATARI SM 124	30
ATARI 1040 odbi Mega Tastatar	gr 2:0.
ATARI 250/520 ST	15-
Mena ST Set Monitor + Tastatur	50
andors Monitors + Drucker	suf Astrage
Maijanistte	15-
Madia Box 3,51 50 Disks	40
Monitorumschafter ohne Reset	ab 50.
Marconi Trackhall	195
Mous (Aels) für ST	9.5
NEG P 6 *	1400.
NEC P 2 plus	795.
PC-Speed	495.
3 5' NO NAME ME2DD	17 53
3.5' Fall MF20-b farbig	30.
3.5 BDEDER 2DD tarbig	26.

PURILIC DOMAIN Wir habon über 2000 Programme auf übe 300 Disketten verschiedener Sarlen Authoriem führen wir über 18000 Pro-gramme auf 2000 Jistetten auf MS-DOS "EDE DISKETTE nur 5 DM Aucht Neuheiten ABO

Kosleniose Kataloge (Br PP, Büshar Hardware und Schware bilte getrannt unier Angabe Rhes Computertyps anfordern. Leiterung per NH zigl. 7. DM Versandkuster Ber Vorsauktase zigl. 3. DM, ab 190 DM Bastelbert versandkostenfrei. Auslands-versand gandalstatich zigl. 15. DM Versandkosten



ATARI-Fachmarkt • MS-DOS Fachmarkt • NEC Fachhandel

Rund um die Uhr: 2 030/7862550

Postanschrift: Katzbachstraße 8 D-1000 Berlin 61 Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 D-1000 Berlin 61 Fax, 030 786 19 04 Händleranfragen erwünscht

#### Spiele für Amiga

#### SPEICHERERWEITERUNG AMIGA 500

auf 1 MB ink us ve Uhi, abschaitbai

mit dom Spiel BUNGEON MASTER (dtsch.)

Wittekommen tag ich Neuns ten für der Amigalanderen Sie treiten hat ihn die des ab de Petalste an Sie werden bis masset seit det ein gabe Stepal Beispiele

Der Freezer für den Amige 500: Fordern Siciaustuhrliche Unterlagen an

PREIS SOFTWARE-TITEL Aquansut Fighter Bomber It came from the Desert Kaper 74 80 89 80 84 80 19 80 19 80 19 80 59 90 Kaber 10
Little Computer People
Treasure Island Oizzy
Rocketar eats my Hamstor
Space Harrier II

X Copy II + Cyclone + Hardware nur 69,00 DM

Versandkosten 5 00 DM bei Warenwert , ntei 100,00 DM Warenwert uber 100 00 DM Wersandkosten fro

COMP/SHOP

Gnelsenaustr. 29, 4330 Wilhelm/Buthr Telefon 0208/497169 + 496178

Wichtiger **Hinweis** für alle Kleinanzeigeninserenten:



Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden!

Neuheiten - Sonderangebote - Zuhehör





\* P.C. Engine Super Grafx PAL oder RGB Version

\* P.C. Engine Standard PAL oder RGB Version

Spiele-Neuhelten Splatterbouse **Criter Cere** Chaun H.ft. W. Zealand Stenr Paramuld

Darles CD Space Invadors Plus Rinadia Lmage Fight **Vellorbell** 

\* 16-bit Megadrive

PA, und/oder RGB Version **NEU Master System Adapter** für deutsche 8-hit Spiele

Spiele-Neuhelten Phantow Star II Ale Divor-Solcobuse Herzon B

Atemio Rebeld

Baskethall Atterburger () M. Zualand Stone Assault Suit **Chasibusiars** 

Wir Holeve auch alle Artikel für des SEEA Musier System.

\* ATARLLYMX

Grundgerät Set mit Spiel

Bales of Zondocon Blue Lightning California Bames Electrocon

Baumitet III Chias Cha-lange Ванцири

Natürlich erhalten Sie auch alle anderen Artikel bei uns. ebenso günstiye gebrauchte Ware auf Anfrage. Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an!

> the Videospiel-Spezialversand: CWM-COMPUTERVERSAND THOMAS MUST Pastlach 1212 - 3387 Vienenhurg 1 Telelon (0 53 24) 20 01

gen und unbekannte Tropenpflanzen lauern, Jerrod delangt an einen paradies schen Frußmit Wasserfail, Krokodilen und anderen Hermtucken, den erschnell, oberhalb der 2 Ausbuchtung beginnend, leicht schräg zur 3. Ausbuchtung des anderen Ufers überquert

Der 3. Weg führt nach Dampfschiffahrt auf dem Missour über den berüchtigten Oregon Trail per Planwagen, Auf dem Camp angekommen, meldet sich Jerrod zuerst beim Kommandanten, der sich im Gespräch mit zwei weiteren Abenteurern befindet Nach Zuschuß seines gesamten Geldes erhält er die ehrenvolle Aufgabe, geeignete Zügtiere für die Planwagen zu beschaf fen. Südlich vom Camp entscheidet er sich beim dort ansässigen Viehhändler für erfahrene, etwas à tere Ochsen.

Nach Meldung dieses Geschäftes wird seine Kombinationsgabe erneut gefordert. Er darf das Startkommando geben Dieses sollte allerdings erst erfolgen, wenn das Flachland etwas zu grünen und der Schlamm zu trocknen beginnt Neben Beobachtungen der Ebene vom nordwestlich gelegenen Aussichtspunkt aus kommt er mit einem Mann ins Gespräch, von dem er ebenfalls eine B bel erhält. Dieses Buch der Bücher scheint für den weiteren Verlauf dieses Abenteuers von Bedeutung zu sein.

Und dann ist es soweit, das Gras beginnt zu wachsen, der Schlamm zu trocknen Jerrod "sacht Bescheid" - und los geht's gen Westen, Eine lange, strapaziose Reise steht bevor Unterwegs muß sämtlicher unnötiger Ballast vom Planwagen geworfen werden, um überhaupt noch we terzukommen. An einer steilen Abfahrt angekommen, wirft Jerrod zunächst einen Blick auf die Ochsen. Die Tiere sind dem Verdursten nahe, so daß er sie erst einmal losspannt und alleine den Abhang zum Wasser hinunterrenner läßt. Bei e nem Blick auf den Wagen entdeckt er Ketten an ledem Rad, die er vorsichtsnalber anlegt, um den Schwung der Abfahrt ein wenig zu bremsen.

Dank Jerrods Handeln ging alles gut, doch die Reise wird immer schlimmer. Durst und Hunger machen sich unter dem Treck breit. Kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch entdeckt Jerrod einen liegengebliebenen Planwagen. Begenauerer Inspektion entdeckt er in einem Faß noch etwas Wasserund im Wagen noch et-Fleisch. Geschmeckt hat's wohl night besonders. doch dank dieses Zufallsfundes gelangt er wohlbehalten in Sutter's Fort an

Jerrod geht geradeaus ins Fort hinein und kommt ins Gespräch mit dem dort sitzenden. Mann Er erfährt, daß er unbedingt ein Goldsieb, eine Schaufel, eine Laterne und ein Maultier benötigt, um den anderen Goldsuchenden ein echter Konkurrent zu sein. Beim Schmied erhält er neben dem H.nweis, daß sein Bruder in der Nähe sein muß, ein Brander sen Das seltsame Brandzei chen entdeckt er bei einem Maultier im Gehege - es ist James 'ol' mule. Das ist sicher kein Zufall, kombiniert Jerrod. and hat auch schon eine dee. wie er an das Tier herankommt. Doch zuvor muß er Gold finden, um sich ein eigenes Maultler kaufen zu können. Mit der in Brook yn gefundenen Goldmünze ersteht er e n Goldsieb und zieht los, sein Gluck zu machen. Auf dem Weg zu einem Fluß kommt er an dem forteigenen Friedhof vorber. Auf einem frisch ausgehobenen Grab entdeckt er den vertauschten — Namen se nes Vaters sowie seinen und den neu angenommenen se nes Bruders Neugierig I est er Psalm 29 und stutzt bei "Green Pastures" 1st das nicht ein Hotel in Cotoma, viele Meilen östlich vom Fort?

Beim Gebrauch und Verschieben des Briefes erhält Jerrod dank der Löcher weitere nformationen in Form von verschlusselten Zahlen-

Buchstabenkombinationen, die Hinweise auf einen "room 12" oder "room 21" geben Über die Kanone auf dem Grapstein macht sich Jerrod auch so seine Gedanken, beschließt dann aber, doch erst e nma. etwas Gold zu finden, um den weiten Weg nach Co oma gleich mit James' Maultier anzutreten. Erst ca. 10 Meilen entfernt vom Fort findet Jerrod beim Gebrauch des Siebes das erste Gold ... und schon nat ihn der Goldrausch gepackt. Vorsicht ist iedoch vor fremden Claims angesagt, will man nicht verfruht das Zeitliche segnen. Be über 200 Dolar in Gold angelangt, zwingt sich Jerrod zur Rückkehr ins Fort, hat er sich doch zunachst zum Ziel gesetzt seinen Bruder zu finden. Dort ersteht er ene Schaufel, eine Laterne und ein Maulter. Zusammen mit dem Mauiter begibt er sich zum Schmied, um das Brandeisen in der Glut zu erhitzen Das muß alterdings schnell gehen da das Mauiter sonst

über alle Berge ist.

Auf der richtigen Seite setzt er dem armen Tier ein Brandzeichen und bringt es danach ins Gehege, wo James 'ol' mule schon auf den Austausch wartet. Und los geht's nach Cokoma. Unterwegs ist größte Aufmerksamkert angesagt, dam t man das Maultier nicht verliert. Also nur ganz vorsichtig weiter nach Gold suchen, wenn man's gar nicht lassen kann, und Hindemisse meiden

Coloma, Green Pastures, Nachdem Jerrod das Mauit er vorschriftsmäßig vor dem Hotel angebunden hat, geht er zum Mann hinter der Rezept.on und fragt nach Post. Eigentlich noffte er ja auf eine Nachricht von James, aber er bringt auch gerne die Post in Zimmer 11. Jerrod weiß nämlich von einem Erkundungsgang auf dem Sims, daß zwischen Zimmer 11

und Zimmer 12 eine Keminver bindung besteht - vielleicht ergibt sich für ihn bei Zustel lung der Nachricht ja eine Möglichkeit, unter Zuhilfenahme des Kamins in den mysteriosen Raum 12 zu gelangen, Nach kurzem Klopien öffnet sich die Zimmertür 11 — und eröffnet perrod den Weg zum Kamin, da der Bewohner nach Lesen der Nachricht sofort davoneilt. Bei genauerem Betrachten des Kamins entdeckt Jerrod die Kanone vom Grabstein wieder Er dreht das Kanonenrad - und klettert durch die sich offenbarende Gehelmtür in das angrenzende Z mmer, Dort findet er auf dem Tisch eine Nachright und einen Magneten.

Auf dem Fußboden liegt ein Seil, das er ebenfalls an sich nımmt. Jerrod geht zum Fenster and öffnet es. Auf einmal fliegt ein Vogel in das Zimmer. Jerrod schließt das Fenster schnell wieder und betrachtet den Vogel genauer. Er nimmt die an dessen Fuß betestigte Kapsel an sich und schaut hinein. Da James alias Jake ein Erkennungsmerkmal verlangt,

legt Jerrod das von Brooklyn m tgenommene Familientoto in die Kapsel Danach öffnet er wieder das Fenster, die Brieftaube fliegt davon. Kurz darauf fattert sie erneut ins Zimmer. diesmal mit einem Aerogramm, das besagt, Jerrod möge sich von dem Maultier zu Jake führen lassen. Da ein Verlassen des Baums durch Zimmer 11 nicht mehr möglich ist, öffnet Lerrod das Fenster, um den altbewährten Weg über den Sims zu nehmen Aus Erfahrung weiß er, daß es sich in Acht zu nehmen gilt vor dem geschäftig hin und her laufenden Mann in Raum 13. Er bindet das Maultier los und fo at ihm etwas außerhalb der Stadt.

Endlich ist er bei Jakes Hütte angelangt. Beim Blick auf den Boden und Verschieben des Teppichs entdeckt er eine Falltür. Doch auf diese Weise ist kein Eindringen in den Stollen möglich. Er begibt sich außer Haus ins "Outhouse", dem Vorgänger unseres WCs in Form eines PCs (Plumps-Closett). Nach Verrichtung etwager Geschäfte stelgt Jerrod nach einem vergewissemden Blick kurzerhand in das notwendigerweise sich dort befindende Loch Er zündet seine Laterne an und macht sich auf die Suche, bis er — nach links laufend — an eine gewaltige Tür kommt.

Gewitzt wie er ist, befestigt er die Schnur am Magneten und läßt diesen dann durch das Loch in der Tür langsam auf den Boden hinuntergleiten Die anziehende Wirkung des Magneten hat Erfolg; vorsich tig zieht er den Magneten wieder hoch - und besitzt die Schlüssel zur Tür und vielleicht sogar noch den Schlussel zu seinem Bruder? Die run fogende Leiter führt nach oben zur Falltür in Jakes Hütte - wer will, kann nochmals den Sprung ins PC vornehmen Nach unten kletternd gelangt Jerrod Immer tiefer in den Stollen hinein. Auch die nächste Leiter benutzt unser Held abwärtskletternd — Sackgasse<sup>t</sup> Doch zur Beichnung für seine Muhen findet er eine Hacke und macht sich socieich an die punkteernöhende Freilegung

#### S S - Lu

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Webs

Redaktionsdirektor, Richard Kerler

Chefredakteur: Anaiol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionel en Teil Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg), Producer

Redaktionsass stenz: Urike Peters (289) Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redekteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskriple werden gerne von der Redaktion angenom-men. Sie müssen frei sein von Rechien Dritter Sollten ein auch ein anderer Stalle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies ange-geben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfassen die Zustimmung zum Abdruck geben werden, Mit der Einsendung gibt der vertieben und zeiterning som in den von dier Markt & Technik Verlags AC herausgegebenen Publikationen, Honorare nach Vereinbarung Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung Фрегионизел

Art-director: Friedemann Porscha Layout: Rolf Boyke, Wolfgang Barns Bliddredektion: Janos Feilser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Muller (Folografia)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzergenverwaltung und Diaposition: Patricia Schiede (172). Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise. Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1, Januar

Anzeigen-Auslandsvertretungen:

Anzeigen-Austlandsvertrehungen: Erigland F. A. Smyth-ÄAssociates Limited 23e, Aylimer Parade, London, N2 OPO, Telefon. 0044/1/3-05058, Telefax. 0044/1/3-4196-02 Israel: Baruch Schaefer Hasshei Str. 12, 583-48 Hollon, Israel, Tel. 009 72/3/5652256 Talwam-Am International Int. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Talpel. Talwam, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax. 00886/2/7548710

Austandarepräsentation:

Austandare presentation:
Schweiz Markt Fechnik Vertriebs AG Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschwitten Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660; Fak., 042-415770, Telex. 86/2329 mul. ch.
USA: M. 8.T. Publishurg, fire. 501 Galveston Drive. Redwood City, CA 94063; Tel. (415).
366-3900, Telex. 752-351.

Obstantalish: Markt & Tochnik Geo. mbH. Große. Navassee 28, A-1040. Wine. Tel.

Österreich; Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien Tel 0222/587 393. Telex 047 132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY» erscheint monatlich

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4619-388. Beste lungen nimmt der Verlag oder jede Buckhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein "ahr zu den dam gultigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezah ten Zeitraums gekündigt werder

Vertrebsleiter: Halmut Grunfeidl ( 89

Vertrieb Handelsauftage: Intand (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz- ip Internationale Presse, Haupistätter Straße 96, 7000 Stutt-Österreich und Schweiz ip Inte-nart 1. Tetefon (07.11) 5483-110

Verkaufspreis: E-nzelhefte DM 6,50

Abonnament-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnament-Servics Marki& Technik Wertag Aktiengesellschaft, Hans Pinse: Str 2 8013 Haar b. München Jahresabonnement niand DM 6930 tre Haus räklisites MMSI vahresabonnement bestellt in der Service MMSI vahresabonnement hand DM 84, frei Haus per Normalpost Teiletfon 089 4613-368

Zusch-äge für Luitpostsandungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,--, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, n Ländergruppe 3 (z.B. Australier) um DM

POWER PLAY erecheunt monatlich (12 Ausgaben im Jahr)

Produktionaleitung: Tachnik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Half

Urheberracht: Alia is POWER PLAY erschrenenen Beiträge sind urheberrachtlich geschütz. Alle Richle, auch Übersetzungen, vrobehlich. Reproduktionen gleich wel-schütz. Alle Richle, auch Übersetzungen, vrobehlich. Reproduktionen gleich wel-cher Art ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datanwararbeitungsanlagen, nu-mit schriftlicher Genehmigung des Verlagus. Aus der Veröffentlichung kann nicht ge-schlossen werden daß die beschriebener hösungen oder verwendeten Bezeichnun-gen frei von gewerblichen Schutzrechten sind

Sonderdruck Dienst:

Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu er ha ien. Anfragen an Reinhard Jaiczok, Teli 089/4513-185, Fax. 4613-776

@1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Yorstand Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften, Michael M. Pauly

Mittellung gem Bayerischem Pressegesetz: Aktionärs, die mehr a.s. 25% des Kapl-als halten Otmar Weber, ngemeur, München; Carl Franz von Quadt, Betriebswirt Munchen, Aufstehtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender) Dr. Robert Dissmann-scelly Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung and alle Verantwortlichen:

Markt & Technix Verlag Aktiengese Ischaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Teleton 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt. Per Durchwahl erreichen Sie alle Abtellungen. Sie wählen 069-4612 und dang die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist Die Redakteurs eind montage zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwah) -289 zu erreichen



von Gold Danach erklimmt .errod die Leiter bis zu dem Vorsprung kurz über seiner Einstiegsstelle. Nach links führt ein versteckter Weg weiter durch den Stollen. Leiter runter, nach rechts, Leiter runter, nach I nks - langsam wird es langweilig, doch das Fi nale nant in westlicher Richtung. Und dann ist es soweit wir haben das seltene Glück Beobachter einer ans Herz gehenden Verbrüderungs-Szene zu sein (rührend diese Szenen). Doch diese ist nur kurz um so schmerzhafter ist das anschließende, gemeinsame Wetthacken beider Brüder, um endlich den Einstiegspunkt zur Hauptader zu finden (sog 'G(old)-Spot"). Und ausgerechnet dem Greenhorn Jerrod, der etwas links von Jake gewütet hat, gelingt es, en Loch freizulegen, hinter dem sich ein glimmerndes Finale verbirgt, ch gäbe viel darum selber dabeigewesen zu sein (Ganz abgesehen von den net ten Schmuckstücken, die man sich aus so etwas basteln kann ...} Letzt kommen wahrhaft goldene Zeiten auf den Helden ŽU.

# It came from the desert

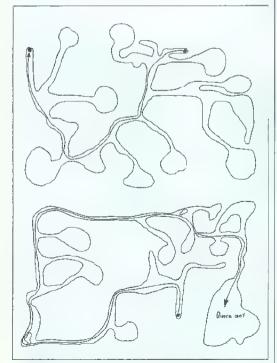
Noch ein Nachtrag zu den Power-Tips der vorletzten Ausgabe: Felix Bühler aus Willisau sch okte uns die Karten, um den Amersen am Nest den Garaus zu machen

Um zum Nest zu gelangen, gibt es zwei Wege:

 Man kann sich durch die Minen kämpfen Allerdings sollte man alle ne zu M1-Mine gehen, denn wenn die Amelsen in die Flucht geschlagen werden, kommt man ins Nest nicht hin-

 Man kann sich von Louie ein Flugzeug nehmen und hinbrausen. Wobei man die Stra-Be zur M ne as Landebahn benutzt. Das hat den Vorteil, daß man auch an das Nest herankommt, wenn bei M! gar keine Ame.sen sind.

Im Nest selber so ite man sich so nahe wie möglich an den Wänden halten, um nicht von einer plötz ich auftauchenden Ameise erwischt zu werden. Und was die Konigin betrifft: da hilft kein Insektizid mehr ... al



Die Ameisenmama ist definitiv ein wenig zu groß gerafen



# Chase HO

Zwel Tips versüßen einem die Verbrechernatz bei 'Chase HQ". Mit dem ersten Cheat ist Euer Auto über 1000 km/h schnell, und andere seltsame Dinge geschehen. Dazu müßt Ihr sobald das Tite bild zu sehen ist, wie verrückt die Leertaste drücken, bis das Spiel komplett geladen wurde.

Tip Nummer 2 bewirkt, daß Ihr die Uhr während des Spiels jederzeit auf 60 s stell en könnt. Dazu muß man gleichzeitig den Feuerknopf und die Inke Maustaste drücken und dann das Wort

GROWLER

ent ppen. Nun braucht Ihr während des Spiels nur noch die Taste Tizu drücken, um wie der 60 si Zeit zu haben. mg

Stormlord (Amiga)

Werin auf dem Bildschirm die Namen der Programmierer und Grafiker zu sehen sind, dann tippt auf der Tastatur DRAGONBRIDGE

ein. Eine Mitteilung bestätigt die Aktiverung des Cheat-Modes Startet 'Stormord' wie üb ich drückt die Leertaste und dann L. um in den nächsten Level zu gelangen. mg

Super Wonderboy in Monsterland (C 64)

Duschex Rupert hat sich mit dem kleinen Wonderboy durchs Monsterland gesohle gen und eine Stelle entdeckt, an der die Spielfigur unsterblich werden kann Zuerst mußt Ihr Euch mit normaler Energie bis in den 4. Level prugeln. Hier geht Ihr am Haus vorbe (siehe Karte) und steigt auf den Stein Hier werdet Ihr auf die Wolke direkt darüber katapultiert.

Von der Wolke müßt Ihr nun auf das Dach des Hauses springen Von der Dachkante nach rechts oben hüpfen und beim Runterfallen versuchen ein paarma das Sprite hin und her zu wenden Jetzt müßtet Ihr eine 2 Reihe Herzchen haben und unsterblich sein Wenn's beim ersten Versuch nicht klappt, nicht gleich aufgeben, sondern noch mal probieren. Duschek Rupert möchte uns noch seine Adresse zusch k-ken, damit er sein wohlverdientes Honorar auch bekommt.

Noch einen Kniff zum Wunderknaben haben wir von Rainer Bracharz aus Wilhelmsburg bekommen. Um das Endmonster in der 2. Runde zu besiegen, müßt Ihr einfach nur eine Bombe vor die Tür des Monsters werfen. Wenn Ihr nun eintretet, bringt sich der Fiesling selbst um.

Strider (Amiga)

Wer bei "Str der" immer den kürzeren zieht, für den kommt dieser Tip gerade nchtig. Gent per Druck auf die F9-Taste während des Spiels in den Pause-Modus und drückt dann g.e chzeitig die Tasten HELP SHIFT (die linke) und 1. Der Cheal Mode Ist nun akt viert Zurück im Spiel könnt Ihr nun mit den Tasten 1 bis 5 die entsprechenden Levels und mit F1 bis F4 die Jeweiligen Abschriitte anwählen. mg

# Battle Squadron (Amiga)

`Wenn Íhr während des Spiels CASTOR

eintippt, blitzt das Spielfeid kurz grün auf und beide Raumschiffe sind ab sofort unverwundbar. mg

Switchblade (ST)

In der High-Score-Liste müßt Ihr als Namen POOKY

eintippen. Nun drückt eine der Tasten 1 bis 5 (je nachdem, welchen Level Ihr spielen wollt), klickt gleichzeitig auf 'Exit" und startet das Spiel wie Immer mg



#### Wizards & Warriors (Nintendo)

Edelsteine sind hier das halbe Leben. Im Spiel gibt es versteckte Stellen, an denen Ihr Extra-Steine erhaltet. Herbert Rentsch aus Kilchberg erklärt, wie man diese erhält. Im 2. Land muß man nach unten links gehen, sobald man den roten und den blauen Schlüssel hat. Wenn ihr die blaue Tür gefunden habt, sofort hindurch und den rosa Schlüssel holen. Jetzt springt Ihr von dort nach rechts auf den benachbarten Sims Dort hüpft Ihr, sooft Ihr könnt, und erhaltet bei ledem Hüpfer einen Edelstein, So kommt man locker auf 20.

Im 3. Land beim 2 Durchgang müßt Ihr gleich nach der Tür ganz nach oben gehen. Dort erhaltet Ihr jede Menge Edelsteine.

Im 4. Land gibt es eine Menge gehermer Türen, hinter denen Edelsteine lagern. Mit dem "Mantel der Dunkelheit" macht Ihr diese sichtbar

Im 7. Land holt Ihr Euch auf der linken Turmspitze den roten Schlüsse. Dann geht Ihr zum mittleren und rechten Turm und holt Euch den Reichsapfel, den Kelch und den Hort der Schätze Am Turmfuß geht's durch die Tur Mit dem roten und dem blauen Schlüssel kommt man dann zum schwersien Gegner. Mit dem Urmhang der Dunkelheit kann man ihn edoch ganz gut bes egen. Mit

Altered Beast (Mega Drive)

Jan Glettler aus Graz entdeoxte ein gehelmes Menü
Dezu drückt man im Titelbild die Tasten <B> und 
<START>. In dem Menü kann 
man die Anzahl der Leben, den 
Start-Level und die Runde 
arwählen. Mit <A> und 
<START> beginnt man das 
Spiel wie eingestellt. Mit

#### Ordyne (PC-Engine)

Haltet Im Tite bild Knöpfe <1> und <2> so lange gedrückt, bis ein Signal erlöht Wenn Ihr das Spiel, etzt startet, fliegt Ihr nicht mit der männlichen, sondern mit der weiblichen Spielfigur durchs Spiel. Diese erscheint normalerweise nur dann auf der Bildfläche, wenn man das Spiel einmal komp ett durch hat

Jetzt noch e n T p für alle, die mehr als ein Joypad bes tzen. Wenn Ihr im Demospiet auf dem 2. Joypad <Run>druckt, und das danach sofort auch auf dem 1 Joypad macht, könnt Ihr direkt bis zu viermaumt Continue das Spiel fortsetzen. Beide Tips stammen von Tim Wilken aus Jever.

#### Double Dragon (Sega)



Hier eine nette Methode, die Gegner nach dem Prinzip "Wer anderen eine Grube gräbt .." hereinzulegen Manchmal taucht ein Typ auf der eine Dynamitstange in der Hand hält Man muß sich genau vor ihn steilen Wenner die Dynamitstange wirft geht man einfach rückwärts. Dummdreist kommt der Gute natürch hinterher und rennt in seine eigene Explosion hinein ihr

#### Super Thunder Blade (Mega Drive)

Fritz Hien hat e ne Level-Ánwahl beim Hubschrauber-Spiei herausgefunden. Für den 2-Level druckt man im Titelbild einmal Knopf < A> und dann das Joypad nach oben, unten, Inks, rechts, rechts, links, unten, oben. Hallet das Loypad nach oben gedrückt und betätigt dann < Start>. Schon seid Inr im 2. Level. Für den dritten Leve müßt Ihr zweimal Knopf <A> drukken und dann weiter wie oben. Folgerichtig müßt Ihr für den 4. Level als erstes dreimal den Knopf <A> drücken Inf

#### Shinobi (Sega)

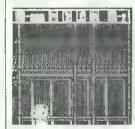


In der zweiten Runde steht am Ende kurz vor dem Ausgang zum Boß eine Laterne Schafft man es, über die Laterne zu springen, ohne sie zu berühren, kommt anschließend noch eine Bonus-Runde. Der Tip stammt von Vukoric Hrvo, e aus Gerlingen.

#### Power Strike (Sega)

Die Extrawaffe 1 sollte man mehr als zweimal hintereinander nehmen. Dacurch be kommt man eine Waffe, die oh ne Ze tgrenze und mit unendlicher Schußzahl funktioniert Der Tip stammt ebenfalls von Vukoric Hrvoje aus Gerlingen

#### Super Shinobi (Mega Drive)



Wem reichen die 90 Shurlkans Im Spiel nicht? All denjerigen kann gehöfen werden Man ruft das "Option"-Ment auf und stellt hier die Shurlkans auf "00" ein. Dann drückt man rund 25- bis 30mal einen

der Feuerknöpfe Irgendwann ertönt dann ein Laut, und die Zahl '00" wird auf dem Bidsch met was kleiner. Im Spiel sch eppt man jetzt über 999 Shunkans mit sich herum Der Tip stammt von Roger Zens aus Huenze

Rampage (Sega)

Alle Leben verbraucht, aber noch viel zu viel Gebäude zum Zertrümmern übrig? Bei den vielen Aktionen in den höheren Levels passiert das recht leicht. Auch Abreiß-Profis kriegen da Ärger. Aber kein Problem. Nachdem man sich wieder in einen Menschen zurückverwandelt hat, drückt man den zweiten Feuerknopf, und schon geht's weiter.

Puzzleboy (Game Boy)

Glücklich die, die einen Game Boy besitzen und dazu das 
Modul Puzzleboy. So schneil 
kommt da keine Langeweile 
auf. Alferdings ist das Menü 
natürlich in japanisch Nur die 
wenigsten können damit wohl 
etwas anfangen. Boris Schneider aus Düsseldorf entpuzzel 
te das Spielemenü.

Das Hauptmenü besteht aus den Menüpunkten:

Spiel A Spiel B Spiel C

Im Spiel A gibt es dann forgende vier Menupunkte:

 Auswahl des Schwierigkeitsgrades (1 ist elicht, 3 ist schwer)

2 Auswahl des Levels mit dem Schwierigkeitsgrad (jeweils 10) 3 Auswahl der Ansicht, entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten

 Spielbestätigung, nach oben ja, nach unten nein; bei nein geht's beim Backup-Menü weiter

Das Backup-Menù ist dann folgendermaßen aufgebaut:

1: Leve neu aufbauen 2: Level neu aussuchen; An-

zani Level festlegen 3: Schwierigkeitsgrad ausst-

chen 4. zurück zum Hauptmenü

in Spiel A kann man mit der Taste <A > ebenfalls ein Menå aufrufen Taste <B > lååt es wieder verschwinden Dieses Menů hat fo genden Aufbau.

1 Leve neu beginnen 2. zum Backup-Menü

3: unterer Menüpunkt: letzten Zug wieder zurücknehmen Beim Spiel B gilt folgendes Menů:

 Schwierigkeitsgrad auswählen

2: Anzahl der Bilder, die gespielt werden sollen; von 10 bis 90; 00 entspricht einem B ld 3: Auswahl der Ansicht; entweder 3D mit Schatten oder 2D ohne Schatten

4: Spielbestätigung: nach oben "Ja", nach unter "Nein"; bei "Nein" geht's beim Back-

up-Menü weiter

Der Garne Boy sucht nun zurällig entsprechend der eingesteilten Anzahl die Leveis aus. Dabei gibt es mindestens 50 verschiedene pro Schwierigkeitsgrad. Die Levels muß man in möglichst kurzer Zert schaffen, um eine hohe Punktzahl zu erhalten. Mit Knopf A wird der "evel komplett neu aufgebaut.

Im Spiel C tritt man gegen einen menschlichen Gegner an. Jeder spielt den gleichen Level wer zuerst fertig ist, gewinnt Zwischen Menüpunkt 2 and Punkt 3 kann man einstellen, wie viele Spiele gelöst werden sollen. Viel Spaß beim Puzzeln.

#### Mr. Heli (PC-Engine)



Auch für das Superspiel Mr. Hel hat Roger Zens einen Tip Wenn Ihr im Auswahlmenü seid ('Normal" oder "Aroade"), ha tet Ihr < Select> gedrückt und betätigt nache nander die Tasten <I>, <II>, und <I>, Im folgenden Menu könnt Ihr die Anzahl der Credits mit der Taste <I> bis auf 99 erhöhen En Musik-Menü erscheint, wenn hr im Auswahlmenü < Select > zusammen mit <II>, <I>, <I>, <I und <II> len dickt. Mit

Blue Lightning (Lynx)

"After Burner" in der Tasche, das ist der Spitzname von "Blue Lightning" für Ataris Lynx. Klar, daß jeder das Spiel pis zum Exzeß spielt. Georg Seitz aus München war besonders fleißig und spielte bis zum 7. Level. Hier sind seine Codes.

Level	Code	
1	PLAN	
2	ALFA	
3	BELL	
4	NINE	
5	LOCK	
6	HAND	
7	FLEA	

#### Altered Beast (Sega)

Pedro Ortega aus Zürich entdeckte, wie man be "Altered Beast" mehr als drei Energiezellen erhät. Dazu drückt man m Titelbild gleichzeitig das Joypad nach oben-links und Tasten <1> und <2> Mit dem Energievorrat dürfte man nun etwas weiter als normal kommen.

Alex Kidd in High Tech World, Teil 2 (Sega)

Einige von Euch haben sicher die Zeit genutzt und schon weitergespielt. Allermeist werden wohl nicht alle benötigten Kartenteile aufgetaucht sein. Also weiterlesen. Jetztigbt's nämlich alle Karten. Im letzten Monat haben wir uns als letztes das "Festorer Powder" aus Rockwells Zimmer genolt

12 Bei James Im Raum wendet man das "Restorer Powder" an Schonhaben wir die 5. Karte.

 Jetzt hoch ins rechteste Obergeschoß und aus der Vase den Schlüsset holen

14. In Alex' Zimmer das Schreibzeug aus dem Tisch holen.

15. Im Obergeschoß links den Safe öffnen und den "Hang Glider" entnehmen.

16. Im 4. Stock die Mini-Leiter aus der Vase holen und dann ab in den 6. Stock Dort ist ein Schild mit einer Inschrift. Werns Ihr die putzt, gibt's einen netten Hinweis.

17. Bei Barbara den Buchtitel erfragen

18. In der Bibliothek das entsprechende Buch suchen... und schon haben wir die 6. Karte Zwei feh en noch. 19, Im 3. Stock schnell mal auf die Uhrischauen. Täuschen wir uns loder geht die wirklich nach? Wir täuschen uns nicht. Wie stellt man die? Genau, die Min -Leiter!

20. Wo ist die letzte Karte? Paul hat sie nicht Bleiben nur noch Mark und Tom. Und schon ha ben wir die 8. Karte.

21. Die Brücke ist oben aber der Torwächter Bob läßt niemanden hinaus. Was macht man? Hatten wir nicht etwas zum Fiegen. Na klar, den 
"Hang Gilder". Also ab ins obere Stockwerk und dann raus aus dem Schloß. Papa findet das wahrscheinich nicht allzu lustig, aber sch leßlich wollen wir in die Spielhale in einer der nächster Ausgaben geben wir die letzten Tiss. Inf

Wonderboy III, Teil 2 (Sega)

In der letzten PÓWER-PLAY verwandelten wir Wonderboy in eine kle ne Maus. Ein Monat lang lief Wonderboy so herum. In dieser Ausgabe wol en wir führ zum nächsten Obergegner führen.

Westlich des Dorfes

Wie Ihr bestimmt schon bemerkt habt, kann Wonderboy als Maus an allen Wänden entlanglaufen, die ein Schachbestimuster tragen. In der Pyramide des letzten Ober-Gegners haben wir das schon ausprobiert. Übrigens sollte man sich dort unbedingt den "Dancing Sh eld" kaufen Den können wir für die weiteren Ausflüge gut gebrauchen.

Auch im Turm, der uns normalerweise zur Wustenlandschaft führt, gibt es solch ein Schachbrettmuster. In dem Geschäft dort oben können wir 
allerdings noch nichts kaufen Was bleibt übrig? Genau, die 
westliche Wand des Dorfes 
Laufen wir doch einfach ma 
hoch Auf der anderen Seite erblicken wir wieder einen Shop, 
ooch auch dort können wir 
nichts kaufen. Also weiter.

Wr kommen zu einem Abschnitt in dem lauter Fe sen herumliegen und wo es aus bebrilten Wolken Meteore regnet Einfach weiterlaufen, ohne die Felsen zu berühren. Später flitzen die Meteore enmal am Boden aufgekommen — hinter Wonderboy her Da bleibt man einfach stehen und läßt die Dinger harmiss am Schlid abprallen. Schließlich kommen wir zu einem kleinen wir zu einem kleinen

Labyrinth, in dem lauter rote "Funken" (so die Beschreibung des Handbuchs) herumlaufen. Danach kommt noch ein Shop, aber auch hier gibt's noch nichts.

Der Urwald

in der düsteren Gegend, wo wir uns jetzt befinden, wimmelt es von Feldmäusen, Funken Skeletten (mit und ohne Kopf) Elfen und feuerspuckenden Pflanzen, Keine Bange, das sight schlimmer aus als es ist Nur eins sollte man hier nicht tun: einfach draufloslaufen. Das geht mit Sicherheit schief immer langsam und mit Bedacht vorangehen, etzt Monster einzeln killen und soviel Geld wie möglich sammeln. Wenn man hopsgeht, einfach noch mal von vorne. Am Schluß des Levels sollte man máa ichst viele Goldstücke aesammelt haben.

Im Wasser

Am Schuß des Leves gibt es zwei Wege; einmal nach unten und einmal die Wand nach oben Wirentscheiden uns vor erst fur das Loch im Boden und landen dort im Wasser. Oben rechts in der Ecke ist eine Tür. und dort begeben wir uns jetzt an den Wänden entlang hin Die Funken im Wasser erledigt man mit dem Schwert Hinter der Tür gibt's was ganz Besonderes ein weiteres Herzchen in der Kiste und drei Flaschen. mit Heiltrank im Shop. Die kosten natürlich ein bißehen was. weshalb wir auch genügend Geld haben sollten. Ab jetzt sollte man sehr vorsichtig handeln. Die Medizin brauchen wir noch für den Ober-Gegner und so Ite nicht voreilig aufge braucht werden. Jetzt geht's zurück ins Wasser (vorbei an den roten Funken) und an der Wand nach oben.

Tür in luftiger Höhe

Wir erbicken in luftiger Höne eine Tür, die auf einer Karomuster-Plattform steht aber werden gleich noch weiter hochlaufen und ungefähr erst n der Mitte der Wand springen. In dem Bild darunter landen wir dann genau auf der Plattform. Das Joypad sollte man sofort nach unten drükken damit Wonderboy an der Wand festklebt und durch den Schwung des Sprunges nicht g eich wieder runterfällt. Durch de Tür geht's jetzt in einen neuen Sp elabachn tt. Der weite Weg

Wir finden uns in einem Schachbreit-Gang wieder. Eine Abzwe gung führt nach unten, die andere nach links Wir lassen uns erstmal nach unten tallen. Dort stoßen wir nach kurzer Zeit auf eine Tür, hinter der noch mal zwei Heil-Herzchen und ein Helltrank auf uns warten. Jetzt naben wir einen weiten Weg vor uns Der Gang führt wie Serpentinen hin und her und führt langsam aber sicher nach oben. Unterwegs begegnen uns wieder haufenwe'se Fische, Elfen und merkwürdige Typen, die mit Feuerkugeln um sich werfen Wenn ein Fischchen auftaucht, springen wir schnell an die Decke. Dort kann man sie nämlich am besten bekämpten Ganz oben angekommen, lassen wir uns nach unten fallen und kämpfen. uns ein zweites Mal nach oben. Hier finden wir die bekannten Köpfe mit den Feuerkugeln. Die kann man aber leicht überlisten, wenn man sich entweder an der Decke entlanghangelt oder am Boden kriecht. Schließ ich haben wir auch das hinter uns und finden uns vorder Tür zum 2 Obermonster wieder. Also nicht's wie Ohren gespitzt, Naschen gerümpft und hinein in den Kampf.

#### Der Drachen-Zombie

Der Kerl sieht zwar putzig aus, ist aber nicht einfach zu besiegen wenn man keine ent sprechende Taktik parat hat Der Drache taucht meistens ab und flitzt am Boden hin und her Man muß nun zwe-mal über ihn hinwegspringen, bevor er wieder auftaucht. Wenn er hochkommt, sollte man sofort zur Stelle sein und sein Mau treffen Er taucht dann wieder ab, und das ganze Spielchen beginnt von vorne Wenn man doch einmal von den Feuerstößen überrascht wird, täßt man sich einfach treffen. Der Drache schießt noch ein zweites Mal, doch diesmal stellt man sich direkt vor ihn. Die Flammen schießen dann uber Wonderboy hinweg. Der Drache taucht ab. und man macht mit obigem Trick weiter. Nach kurzem Kampf hat man inn dann eriedigt. Die blaue Flamme kennen wir schon Diesmal verwande tisie uns in einen Fisch, genauer gesagt in einen "Pyranha-Man". Wie geht's weiter?

Alles klar, wie man weiter

The Best.

macht? Natürlich, mit ihm kann man jetzt wunderber im Wasser umhertauchen und alle Winkel erforschen. In einer der nächsten POWER-PLAY-Ausgaben geht's mit dem Abenteuer weiter. Inf

#### Goonies II (Nintendo)



Das erste Mal, daß wir bei den Videospielen eine Präge ste len und keine Tips geben Probiert mal folgendes aus Knopf < A > und < B > gleichzeitig drücken, bevor man das Grundgerät einschaltet Haltet die Knöpfe gedrückt Anstelle

des normalen Titelbildes erscheint nach rund 10s die Schrift 'GOONIES2 TEN". Der Tip stammt von Mark Hoffmann aus Bielefeld Kann Mark und uns irgend Jemand verraten, was das zu bedeuten hat?

#### Herzog 2 (Mega Drive)

Andreas Hoter ist eifriger Kämpfer gegen den Computer Zwölf Paßwörter der einzelnen Landschaften hat er bereits erspielt. Wer schafft mehr und vor allem auch in höheren Schwierigkeitsgraden? hf

Landschaft	Paßwort
Oase A	OPGHCACACMP
Qase B	FKPHGFGJELM
Waidung A	CPGHCACACNL
Waidung A B	JKHHGFGJEMA
Abgrund A	GOGHCACAN
Abgrand A	CBGIGBCAGNP
Abgrund A,8	EGEAEOCA NF
Vulkan A	GBGIGBGOKMF
Vulkan B	HBGDGZHFMMF
Stad: B	HDHBGLHFMME
Eistrei B	EIEFHCHKANA
Eisfrei C	GEGBFJGPOLN

Sind unsere aktuellen Frühlings-1696% Preise nicht wirklich nett ?

Diskr nally Preise in DM:	67	AM	51	PĈ
While ful PCs auch auf 3.5' tele	bar (	aut Su	geben	d)
SUPERIONS HAVIGAT KONIS				
ANICA/SOD ERWEITEG AUF IMB		198		
CUNDELASTER CARD PC 74WG				449
6 G E	94	96	53	- 9
MOITAJUMIZ KANT D-E		65		65
STH GEAR DRIVING		5 65	ŝ	a:
SE ATTACK SUBMARINE #	39	5	s	63
WITER THE WAR	4	57	57	
APPRENTICE	•	35	44	
NOUVNAUT VRNACIA		27	77	77
STOMIK STRATEGY		62	62	65
NATERUIZ 2.12 1775 #		68	68	68
3A.7	51	81	11	81
MITTLE OF BRIT FINEST H. /	-	9.	81	A)
SLACK TIGER	30	45	51	-
SLOCK GUT IS UPER-TETRIS		73		23
SORSENFIEDER P	5	73	7.3	73
COMBER FS M.	5	77	81	85
ADD VIOLENM BERMON		45	45	45
DOKODINO INAPOLEON 8121	73	73	77	77
WALES TEE CINE? "AE		85	65	65
ACMANE SEVMOR	42	7.3	6.5	65
BUDOXAN#		65		73
CALIMVER		73	2,3	73
CARTHAGO		65	5)	73
ASTLE MASTER		65	£5	65
HAMPIONS OF KINN #	65	65		73
ODENAME ICE MAN II	49	103	103	08
ONBUS	47	73	7.3	73
ONCUEROR 3 D TANK #		B.	áî	27
COLRSE OF AZ JRE BONDS II	65	57	52	57
DARK CE VILLEY		62	62	62
DAS FALS ISTRATEGIE		59	47	59
DAS MACAZINI ISTRATEGIEI	38	99	47	59
TAMES THE SECRET AGENT	40			99
DEATHBRACE &		73	23	73
DEFENDERS OF EARTH	4	57	57	
DEMONS TOME		65	65	65
DE HARD	55	65	65	65
DOMINION		23	73	
DRAGON FLIGHT	4	70	85	
DRAGON WARS 18T 4	4	BI		81
DRAGONS BREATH		77	17	
DEAGONS LAIR 2		4		
DRAGONS OF FLAME #	65	65	65	65
E-MOTION)	43	73	73	73
EZZ HERME'		45	65	

EAST VS WEST BERLIN 48 #		13	73	3
EPCK"HZBETRAYAL#	49	73	/3 65	65
F-16 COMBAT PILOT #	53	62	65	9,3
F 29 RETALIATOR	53	92	63	В
FACE OFF EISHDORY # FALCON FINE 2 INTRUDER	22	·D	.o	95
FC LIVERPOOL	41	57	53	57
FRST CONTACT	44	57	5	A. F.
FS FUGHT SIM, BORING ATP		4.4	-	122
FS FLIGHT SIM. III #				115
FS FLIGHT SIM BY CONSTSET #				1 7
FRED		23	7.	
FULL METAL PLANETE		65	6.5	13
CHOSTRUSTERS 2	39	65	65	17
GO I'V CE REALM MED		5	57	
GREAT COURTS TENNIS II	57	73	6.5	73
GUNDHIP #	5	65	85	95
HARD ORNIN SIMLA. F	31	47	47	62
HARDSALL 2#	41	23	73	73
HARRCANA /		73	73	73
HARLEY DAVIOLON ROAD#		65	65	65
HARRIER COMBAT SIML		68	68	68
HEROES CILLEST #	43	73	73	23
HOT ROD	4.9	73	23	73
IF IT MOVES, SHOOT IT	65	73	23	73
IMPERLU VON ROM	B <sub>C</sub> s	71	- 53	st
INDIANA JONES ADVENTURE #			14	73
INFESTATION #		65	65	73
BALLES SALES		68	68	68
INTRUDER		73	23	7.3
BEDN CORD IF	49	23		8
SHIDO	1,0	73		23
ITALY JOCCER	53	73	23	
MANIESE		65	5	
KE'K OFF PLAYER MAN.	39	SI	5	
KLAX	41	57	57	5.6
LIMVING TERMING	43	73	55	
FECEND OF 2MORD 1		66	65	
LEISCULE SUIT LARRY 3 ME II		03	103	48
LHXATTACK CHOPPER II				107
rogo		57	57	7.3
LOOM #		51	В	8
LOW BLOW KICKSCIXONG #		57	5	1.3
LOST OLTCHMAN MINE	43	65	5	
MAGIC JOHNS BASKE'B MB MANCHESTER UNITED		55	ŝ,	6.5
MICROPROSE SOCCER	4	73	65	68
MIDWINTER #	-	65	65	95
NO SAX PLEASE SCYPTEANS		65	65	65
NUCLEAR WAR CONF.ICT		73	73	73
OKO OPOLY SUPERSIM.		Bi	8	146
FINE GAROBOT TANK	57	77	71	12
ORIENTAL CAMES	38	73	73	73

	49	73	73 73	43	P-47 HUNUERBOLO# FAXS-EARKAR RALLEY # B-SARAO DAY #	36	65 58 73	65 58 73	58 73
	53	62	65	65	PEPENANIA F	45	45	65	65
	53			8	PLANE BUSTERS		73 69	23	69
	41	, <u>0</u> ,	.0	95 57	PLANET HOBOT MONS ERS POCKET ROCKETS MOTORRAD	63	73	73	73
	71	57	53		POOL OF RADIANCE F	52	65	69	65
			_	122	POPULOUS #		65	65 85	73
				115	PREMER COLLECTION IF PRESUMED GUILTY	51	85	03	73
		73	2.		RAINBOW WARRIOR GREENP	39	65	65	23
		65	7 J 65	73	RAM ROD	69	65	65	en r
	39	65	65 57	17	RED STORM RSING #	99	13	65 73	95
	57	23	65	73	RITTER ISTRATE CUP)		59	43	59
	5	65	65	95	SOLER COASTER #		4	4	64
	31	47	47	62	SCHAMERA #	49	51	51	8
	41	73	73	73	SE COND WORLD	21	73	3.	
		65	65	65	SH: RWAIN N/4 TANK IF		73	/3	75
		6.8	6.8	88	SHINGSI MASTERNINIA SIDESHOW	39	65	5	
	43	73	95	27	ZISCULA II	41	68	65	73
	1.5	73	//	73	SIAN CITY TERRAIN FENTOR #	39	39		39
-	65	73	23	73	\$61 OS DIE #	43	73 23	73 73	23
		73	73	81	SDNIC BOOM SPACE ACE SUPER-PRES I	9.3	19	.08	
		65	65	73	SPACE HARRIER 2	39	5	51	
		68	6-6	68	SPACE ROG IE (ELITE 2).	51	В	22	77
		73	73	73	STAR BLIRNER STAR COMMAND		27	73	B0
	49	73		23	STAR TREK & FINAL PRONT #		65	65	77
:	Œ	73	23		STARFLIGHT :	41	45	73	65
	79	55	5		STARF LIGHT 2 # STARFORD #	47	23	73	73
	77 41	57	5 5 7	58	STUNT CAR BACER#	41	65	45	45
	43	73	55		SUP CIT FLIGHT COMMAND		g1 S1	8	
		0.5	6-5 1D3	98	SUPER CARS RACING SUPER PLEFYS SAGA #	4.	7.3	73	23
		03	100	107	TANKCOMMAND	69	23	65	65
		57	57	7.3	TANK M. #				81
		51	В	8 13	TEAM YANKSE TENNIS CUP #		73	73	73
		57	5	1.3	THE COLONE & SECULIST #			OB	CB
	43	bi5	5		THE PUNKHER WADGREN	41	13	65 73	73
	5	73	5,	68	THE TELLER THE THERD COURIES		63	65	6.8
-	2	65	65	95	THE BREAK TENING		65	65	8
		65	65	65	TITAC. A	39	65	51	65
		73	73	73	TONGUE OF PAT MAN TOWER OF BABBL #		65	85	69
	57	81 77	71	177	TV SPORT, BALKETBALL	ь5	17	77	
	57 38	73	73	73	J.N SCILADRON		73	73	

Γ	UNREAL		73	73	
Į.	VENDEPA	43			
1	W. GRETZKY ICEHOCKEY		54	6.5	4
ł	WAR OF LANCE	65			
ħ.	WEIRD DREAMS #	35	65	65	63
L	WEST THASER GUNN		76	94	94
ì.	MILD SYREETS	39	4.5	65	7
ш	WINDWALKER #	51	77	27	7
П	WANGS FLIGHTSIMULATION		0:	81	- 6
П	VANGS OF FLIRY		51	51	5
П	WOLFPACK #			_	5.0
ш	XOJ	40	57	52	
П	XENOMORPH	41	66	68	8
П	ZAK MCKRACKEN #	57	73	73	
П	ZOMBIE	41	23	73	7:
ш	CD-Mark	^			
l	- S	-			
	0 510°	- 100	h		
1	E 1/2 C	34.	-	7	



Je idjel Nőr neben noch selv led mehr tollt Sprele. all dalt Mill and ni deret Artegig untertungen somet Fordem Sie die vorstandige unstellter Spreic für Bren speadlen Computer-Typ am Threinlichsite (HJR VASC unterkommi

Emige Tiel deser Anwege sind noch Ankuningungen für die nachte: Wochen diese neuesten Spele sollen Sie jedt soller Sienweren Ausleher ung nach Bestell-Daum Bei um kommt stiglen neue Ware und alle Spele der Sie bei anderen sehent, göbt 16 auf 8 auf. Rij winner dieseten belag er mestent auch noch ichneller







FLNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 140209 Mullerstraße 44 D - 8000 Munchen 5 ,Kern Laden

> Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 26 81 38

Die Auswahl komplett die Prese o.k. Der Service super Wo gibt's mehr ?

Alle Original-Spiele der Top-Marken, viele mit deutscher Anteitung. Alle mit der vollen Hersteller-Garantie Sie können jederzeit bei uns besteilen, von Monrag. Freitag duchgehend ab 10-12 und 13-17. Unr live, Zu den anderen Zelten telefonischer Bestell-Service rund um die Uhr Sprechen Sie bitte deutlich. Danke.





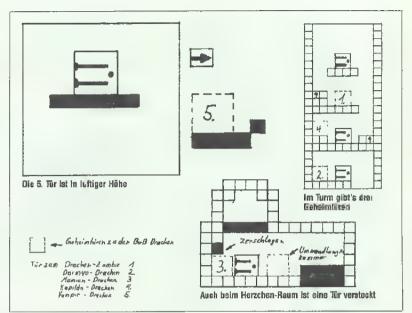


Wonderboy III (Sega)

Auch wenn wir in unserer Serie noch nicht so weit sind: Gerhard Steinfele aus St. ngbert schickte uns so einen tollen Tip, daß wir ihn jetzt schon abdrucken. Gebt einfach mal folgendes Paßwort ein:

9GC5 YLT XY43 TRH

Jetzt sind, wie auf den Zeichnungen gezeigt, Geheimtüren vorhanden, durch die man direkt zu den jeweiligen Obermonstern kommt. Wenn man außerdem den Stein, wie im Bild gezelgt, mit dem Thunder-Sabber zerschlägt, kommt man in eine Umwandlungs-Kammer, Dazu springt man hoch und haut einmal kräftig zu. Hier kann sich Wonderboy wieder in ein anderes Tierchen verwandeln. Letzteres funktioniert übrigens immer im Spiel. Man muß vorher nur den Thunder-Sabber finden. Im Verlauf der Serie von der vorigen Serte finden wir die Klinge dem nächst.



#### ALLE DA ...



ALLE MODELLE

JOYPADS

**JOYSTICKS** 

ADAPTER

SÄMTLICHE SPIELE



16 BIT !

PAL/RGB MODELLE

10 - KANAL STEREOBOUND

NEUE, AUFREGENDE SPIELE PORTABLE COLDS ENTERFAIRMENT SYSTEM

FARS LCD (4096 FARBEN!) HANDHELD

NEUE, KLEINSTE GAMECARDS

MULTIPLAYER MODE

#### **FMTOWNS**

**FILLNEU III** 

**CPU 80386** 

CD - ROM

16,7 MIO FARBEN

IVTEREO SOUND

LIEFERUNG AN HÄNDLER IM IN- UND AUSLAND

#### BEI EC ELECTRONICS

Ladengeschäft Boschetsriederstrasse 28 8000 Munchen 70 - Telefon 089 / 7231025 - Fax: 089 / 291402

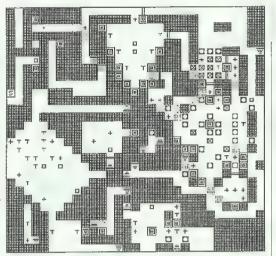


eiter geht's mit der Komplettiösung zu "Chaos strikes back" von Martin Eggers. Die geschlauchte Party steht sich inzwischen auf dem zweiten Weg vor dem Curburn.

Etwas trefer stehen Sie wieder vor eingen Rüstungstellen, die jedoch recht schwer sind, daher nur bedingt zu empfehlen. Nachdem Sie die Treope hochgekraxelt sind, öffnet sich auch die Glimmertzind ein weiterer Geheimgang in den Raum mit den Hellhounds

Level 2: Neta — Way of the Priest

Wenn Sie sich entschieden haben, alle Corbums einzeln abzuliefern, steht Ihnen jetzt ein heißer Weg bevor, denn sobald Sie in den Gang hinaustreten, lösen Sie damit automatsch den Wrath of God aus, der für Sie in diesem Moment aller



◆ Im sechsten Level geht's noch relativ harmios zu

wartet, nâmiich blaue Amei sen. Wasserpfützen und Kriecher zuhauf. Außerdem liegt hier noch ein leerer Wasserschlauch Wieder unten, verlassen Sie den Raum und bleiben auf der Bodenp atte hinter der Tür stehen, wobei Sie sich umdrehen sollten denn urplotzlich ist eine Spinne hinter hnen Am besten, Sle ignorieren sie kurzzeit g und gehen in den Gang nach Osten Da sich alle vier Türen öffnen, wenn Sie auf die mitt ere Bodenplatte treten, ist es das sinnvollste, Sie bekämpfen erstmal die Spinne vor sich und schließen dazu die Tür hinter sich.

Norma erweise treffen Sie in dem anschließenden Raum auf einen Giggler. Sie sollten danach erstma. die Treppe nach unten benutzen. Seilen Sie sich jetzt nach Level 10 ab, der Raum darunter ist bis auf einen weiteren Giggler und einige herumliegende Sachen leer

An einem der Pfeiler ist ein Schatter, der Ihnen den Aufgang öffnet Sie können aber auch durch das Transportfeld hinter der imaginären Wand im Südosten wieder zur Junction of Ways gelangen.

Werin Sie den Weg nach oben genommen haben, müssen Sie sich durch die Transportfelder schlängeln, was aber wohl nicht allzu schweng

# Das Ende des Lord Chaos

"Chaos strikes back" ist ein Hammer: groß, schwer und spannend. Wir bringen Euch den Players Guide, auf daß Euch nicht der dicke böse Drache beißt.

dings eher hinderlich ist, da er in genau diesen Gang geleitet wird

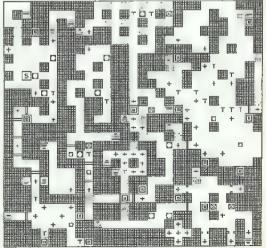
Nacndem Sie sich da durchgeschlängelt haben, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür, für die Sie einen Iron Key brauchen. In dem Haum dahinter liegt das Sceptre of Lyf (Mana +5). Die weitere Prozedur ist die gleiche we beim ersten Mal, so daß ich hier mit dem nächsten Weg fortfahre.

Der dritte Weg: Level 9: Dain — Way of the Wizard

Wieder ein kurzes, aber schmerzhaftes Intermezzo. Sobald Sie den Yes Staff aus seiner Nische genommen haben, werden Sie nach Level 9 gebeamt. Bevor Sie irgendwas anfassen, soliten Sie viele schwache Feuerbälle vorbereiten und einige Ful-Bomben in den Gang vor sich hinstellen. Berühren Sie die Fratze mit der Hand, und sehen Sie zu, daß Sie in den Gang zurückkommen, wo Sie sich geschickter weise direkt vor den Altar stelien sollten. Der ganze Raum wimmelt von Feuerfliegen, die Sie ja bereits kennen. Um hier wieder rauszukommen, betätigen Sie nach geschlagener Schlacht den kleinen Knopf rechts vom Gang, der ein unsichtbares Transportfeld aktiviert und Sie somit zu Level 8 zurückbringt.

Level 8:

Dain — Way of the Wizard
Die Treppe nach oben in diesem Raum bringt Sie zwar
nicht vel weiter, aber wenn Sie
den Oh-Ew-Ra-Soe! benutzen, sehen Sie schon, was Sie
auf diesem Weg noch alles er-



In Level 7 braucht Ihr das "Horn of Fear", um Mumien herumzuscheuche

sein dürfte. Ruhen Sie sich vor der Treppe aus, legen Sie sich starke Des-Ew-Spells zurecht, und nehmen Sie das Hom of Fearzur Hand denn ein Stockwerk höher erwarten Sie die Kriecher.

Level 7:

Dain - Way of the Wizard
Man kann sie a ißer mit Ma

Man kann sie außer mit Magle auch mit der Vorpal Brade und der Dispell-Funktion des Yew-Staff oder des Staff of Irra bekämpfen, aber alle diese Maßnahmen sind nicht so wirkungsvoll wie ein starkes Des Ew. das zusammen mit dem Horn of Fear engesetzt wird. Wenn Sie sie erledigt haben. sammeln Sie die Magic Boxes ein und stellen sich vor die 'Laughing Pit", bevor Sie das nächste Mal abspeichern. denn diese Fal grube öffnet sich in einem unberechenbaren Rhythmus, Hinter der Fallgrube befindet sich ein Transportfeld, das aktiviert wird. wenn Sie die erste Tur geoffnet haben. Sie werden es wahrscheinlich gar nicht gleich merken, aber wenn Sie nach Westen genen, ist die Fallgrube verschwunden und Sie stehen auf festem Boden.

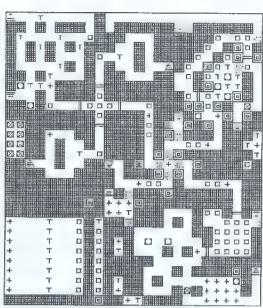
Folgen Sie diesem Gang, bls Sie zu einer Holztür gelangen Diese brauchen Sie nicht aufzubrechen, es genügt einen starken Feuerball in das Transportfeld zu werfen, der dann die hinter der Tür stehenden Ameisen erledigt. Nun das gleiche Spiel von dem Platz hinter der Tür mit einem Zo-Spruch geap elt, und Sie ha

ben den Weg schon fast freigemacht

Wenn Sie die Ameisen ver nichtet haben, schießt sich auch die getamte Fallgrube in dem Rotationsfeld Sie finden hier einen Orange Gem und einen blauen Wandschalter Benutzen Sie den Oh-Ew-Ra-Spruch, um zu verfolgen, was passiert, wenn Sie den Schalter betätigen. Diese nutzbrinaende Einrichtung nimmt Ihnen einiges an Arbeit ab. Nachdem die Kapazität der Anage erschöpft st. gehen Sie den Weg zurück, den Sie gekommen sind und öffnen die restrichen Türen. Die Treppe in dem Raum mit dem vielen Viehzeug bringt Sie über ein (unsightbares) Transportfeld in den Norden von Level 6.

Level 6:

Dain - Way of the Wizard De vor Ihnen liegende Tür läßt sich mit einem Onyx Key offnen man gelangt aber auch auf einem anderen Weg zum Z el. der zwar etwas mühsel ger ist, dafur aber einen Sch ussel einspart und einige andere Items einbringt Wenden Sie sich dafür vor der Tür in den südlichen Raum, in dem zur Zeit noch einige Feuerbälle Transportfeldern umherschwirren. An der westlichen Wand befindet sich ein Scharter, der jedesmal einige von den SI me Devils in den Raum. lädt, die beidem Versuch, Sie zu erreichen, von den Feuerbällen getroffen werden und diese dadurch ausschalten. Nachdem der Raum nun so-



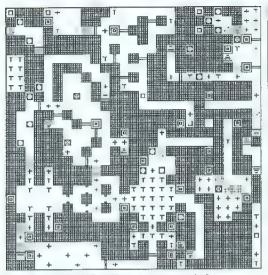
Level 8 schlängelt sich die Party durch Transportfelder

weit leer ist, begeben Sie sich zur sud ichen Wand, wo Sie in einer N sche eine weitere Vorpal Blade finden Ob Sie sie nun brauchen oder nicht, spielt keine Rolle: Jedesmal, wens Sie sie aus der Nische nehmen, rufen Sie wieder einige Feuerbälle hervor, die Ihnen den Rückweg versoerren.

Sie können jetzt den von hier erre chbaren Schalter finks von sich betätigen um wieder einige SI me Devils anzulocxen Danach begeben Sie sich nach Osten bis zur Wand, die sich nach kurzer Zeit öffnet und eine weitere Tür freigibt, die sich im Gegensatz zur ersten nicht nur mit elnem Onyx Key, sondern auch mit den Lockpicksöffnen läßt Dahinter befindet sich ein Raum mit zwei Brunnen und einer Schatzkiste, die in den meisten Fällen 4 bis 5 Gor Coins ent-



# **PLAYERS GUIDE**



In Level 9 stoBt ihr auf Feuerfliegen (sehr unangenehm!)



hält. Es empfiehlt sich, hier noch einmal abzuspelchern, denn den Gegnern, die Sie jetzt erwarten, ist nicht so leicht bezukammen

Laufen Sie gegen die Wand im Süden, so stehen Sie unvermittelt vor einer Faligrube. Die hier vorherrschende Monsterart nennt sich Couat s, und sie sind als geflügelte Schlangen schon in Dungeon Master vertreten gewesen (Giftig und recht lästig, aber mit Feuerbällen ganz gut im Zaum zu halten ) Wenn Sie den ersten da

von erledigt haben, müßte sich auch die Fallgrube vor Ihnen schließen, so daß Sie durch die hier fo genden imag nären Wände Ihren Weg fortsetzen konnen Sie finden hier eine Scro! auf der Sie genau abiesen können, welche Schalter in welcher Reihenfolge zu drükken sind Auch sollten Sie die Wand nschrift ruh g wörtlich übersetzen, nämflich mit "Rechts oder Falsch" statt mit "Richtig oder Falsch" statt mit "Richtig oder Falsch"

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie den Winged Key aus der Nische nehmen und dam t die beiden Geneimgange im Süden freile gen, n dem Raum dahinter halten sich noch einige Couatis auf Außerdem finden Sie hier den Ruby Key für 'Ku" und eine Truhe mit Essen Ihr weiterer Weg fuhrt Sie nach Westen uber ein kleines Stuck von Leve 5 und Level 4 zum Diabolical Demos Director, wo Sie (falls nicht bereits geschehen) den Cross Key wie beschrieben holen und den Geheimgang öffnen. Sie stehen jetzt mit Blick nach Norden wieder vor einer einzelnen schwarzen Flamme. Das Tor öst ich devon öffnen Sie mit dem Cross Key Etwas weiter sind noch zwe Flammen zu besiegen und der Hebel in der Wand umzulegen, um die Fallgrube zu schließen. Danach brauchen Sie nur noch den Emerald Key zu benutzen. und der Weg zum Corbum ist

Level 6: Dain — Way of the Wizard

Hier finden sich wieder die berüchtigten beiden Fallgruben, die sich bis Level 10 fortsetzen. Die östliche Grube st. zur Zeit allerdings noch geschlossen und öffnet sich in dem Moment, wo Sie das letzte Item aus der Nische nehmen (deswegen die Fratze an der Wand)! Da außer der Crown sowieso nichts Brauchbares dabe ist, lassen Sie am besten ales lieger und wenden sich wieder Ihrem Primär-Zie zu, das diesmal hinter einer Tür liegt Sollten Sie vor der Tür stehen und feststellen mussen daß Ihnen kein ron Key mehr übriggeblieben ist, so können Sie die Tur auch mit dem Knopf hinter thrien offnen. Auf der Innenseite liegt der obligatorische Wandschalter diesesma im Osten hinter ener imaginären Wand

Wiederum wird eine Fallgrube zu rhythmischem Öffnen und Schließen veranlaßt, was aber diesmal noch eine "ücke von zwei weiteren Gruben laßt. "Eyes lie", steht an der Wand m Westen, wie wahr... Sie ste-hen vor einer Novität die auch mir einiges Kopfzerbrechen machte, bis ion m ch schon voler Verzweiflung in eine offene Grube stürzen wollte und feststeller mußte, daß ich auf " eerer Luft" stand. Die Fallgrube direkt vor der Säule und die ninter der getarnten, welche Sie mit dem Wandschalter geschlossen haben, sehen nur so aus, als ob s e offen wären; n Wirklichkeit sind sie fester Boden, so daß der weitere Weg

# 16 BIT VIDEO GAMES

Das Videospiel-Fachgeschäft im Ruhrgebiet:

NEC PC Engine Sega Mega Drive

PC Engine SuperGrafx

Atari Lynx New Nintendo Game Boy

Durch großen Lagerbestand alle Neuheiten kurzfristig lieferbar! In unserem Angebot auch der neue 32 Bit Super-Rechner:

Fujitsu FM-Towns

Außerdem führen wir e'n reichha tiges Angebot an Software und Zubehör für Amıga.

16 Bit, Homberger Str. 72, 4130 Moers 1 (bei Duisburg), Versand Tel.: 02841/21118

	Die Monster aus Chaos s	trikes back
Art	Geeignete Waffen	Magle
,		Level 1
DEMON	Alle Kingen	FJL IR. DES VEN
ZYTAZ	+ VORPAL BLADE	DES FW (stark)
WORM	- Alle Klingen	FJL IR
DARK LORD	EXECUTIONER (h lft kaum)	FUL IR, MAGIC BOX
		Level 2
STONE GOLEM	DIAMOND FDGE EXECUTIONER	evti Gift
HELLHOUND	+ afie	FUL IR
DE LINE		Level 3
DEMON	5.0.	6 O.
POCK PILE	- EXECUTIONER AXE	OH EW (6. Stufe)
BLACK FLAME	VORPAL BLADE (hilft wenig)	DES EW (6. Stufe)
SKELETON	ade	Level 4 FUL IR m tter-stark
MUMIEN	are	FU_ IR mittel-stark
GIGGLER	ale alle	FUL IR mittel-stark
DETH KNIGHT	EXECUTIONER MORNING STAR	G fl benutzen oder unter
DE HI ANIGITI	EVERNING AINLAINING AINL	Türen freezen
DRAGON (15)	+ EXECUTIONER DIAMOND EDGE	FUL IR sehr stark, alle anderen
DI 76014 (13)	T EXCOSTIGNET BEAMOND EDGE	Waffen und MAG C BOX nutzen
		Level 5
FLYING EYE	a ie	FUL IR
WORM	alle verfügbaren	FUL IR
MUME	5.0.	
GrGGLER	\$.0.	
SCORPION	8.40	FUL IR
STONE GOLEM	\$.0	
		Level 6
S.ME DEVI.	— alle	FJL IR, OH VEN
R <sub>4</sub> VE	VORPAL BLADE, HORN OF FEAR	DES EW (stark), alie
		STAFFS mit DISPELL
BLUE ANT MAN	alle	FUL IR, DES VEN
COUATL	— alie Kingen	FUL IR
PP PPP		Level 7
SP DER G GGLER	alle s.o	FUL R
BLUE ANT MAN	8.0.	
WATER ELEMENT	VORPAL BLADE, HORN OF FEAR DESIGN	A. (stork)
MUMIE	9.0	in farack)
SL ME DEVIL	— s.o.	
		Level 8
SP DER	5.0.	
ROCK P LE	— s.o.	
DETH KNIGHT	S.O	
G GG. ER	B.O	
FIRE FLY	— aire Klingen	FUL R (1 Stufe)
SCREAMER	+ alle Klingen	FUL R (1. Stufe)
with tilling colons	ulidos y	Level 9
MUMIE	S.O.	
DETH KNIGHT	S.O.	
FIRE FLY	— s.o.	
G GGLER	S.O.	
GADGET	Alle Klingen	Starke DES VEN
	58.°44.	Leval 10
WCHW	S.D	
G GGLER DRAGON	s.o (e n starker) + s.o	

bis zum Corbum nur noch ein Kinderspiel ist

Level 1:

Dain — Way of the Wizard

Wenn Sie dieses Corbum
wieder einzeln ab lefern wol-

len, gelangen Sie In einen Raum, dessen Ausgang sich zunächst nicht öffnen läßt. Der Schalter für die Ausgangstür sitzt an einer Wand in der westichen Nische in dem kleinen Raum südlich von der Treppe Gehen Sie in diesem Raum zügig entgegen dem Uhrzeigersinn, denn wenn Sie zu langsam sind, werden Sie von Transportfeldern in die Mitte

des Raums gebeamt, we sich sofort eine Fal grube öffnet. (Ja: genau die, die Sie bis nach Lever 10 fallen läßt, wenn Sie nicht zwischendurch zugemacht haben, bzw. die Items in der Nische auf Level 2 entnommen haben ) Da Sie ia wohl in der Couatl Hall zusammen mit dem Ruby Key auch einen Ra Key gefunden haben, müssen Sie nicht unbedingt zu Fuß zur Demons Chamber wandern, sondern können auch das Transportfeld hinter der westlichen Tür benutzen, (Allerdings weiß man vorher nie so genau, wo man eigentlich ankommt.) Soliten Sie das Glück ha ben, nach Ihrer Ankunft "Short cut" an der Wand neben, hnen zu lesen und außerdem im Besitz des Skeleton Keys sein, zögern Sie nicht, ihn zu benutzen. Sie offnen damit einen Geheimgang im Südosten des Levels, der es Ihnen ermöglicht die Demons Chamber zu umgehen. Die Tür mit den zwei Schlössern ist mit den Lockpicks zu öffnen, die Sie spätestens hier in der Nähe gefunden haben sollten. Wenn Ihnen das Gluck nicht so hold war. und Sie sich durch die Zystasen gekämpft haben, ble ben Sie in respektvoliem Abstand vor der Demons Chamber stehen, denn wenn Sie nicht in eines der beiden Kontaktfeider an der engsten Stelle der Kammer treten, werden die Demons und Würmer davon zurückgehalten und Sie können Sie in aller Ruhe aus der Ferne mit Feuerballen belegen (Es sei denn, der dustere Fürst

dabei )
Nachdem Sie sich durchgeprügelt und das Corbum in die Flammen geworfen haben, springen Sie in das Transportfeld vor der Tür und stehen kurz darauf wieder auf der Junction of Ways.

kreuzt auf und behindert Sie

ction of Ways. Der vierte Weg.

Level 9: KU — Way of the Fighter

Wenn Sie das ersternal den Weg KU betreten, werden Sie in einen kleinen Sektor gebeamt, in dem Sie als erstes den Small Shield finden. Gegenüber ist wieder eine imaginare Wand, durch die Sie den k einen Raum verlassen können. Im angrenzenden Teil des Leve's halten sich wieder einige Fire Flies auf die Sie dieses Mal aber nur mit sehr schwachen Feuerbällen oder "von Hand" bekämpfen sollten, denn der ganze Raum besteht aus Transportfeldern, was

# **PLAYERS GUIDE**

auch schon die Warnung in den Gängen vermuten läßt, denn da steht ausdrücklich "No Fireballs"

Wenn Sie sich nach Westen halten, gelangen Sie in einen Raum, in dem vier Ritter in Nischen stehen. Solange Sie nicht näher als zwei Schritte an die Nische herangehen, bleiben sie auch dort stenen. Wenn Sie also Interesse haben, sich zu prügeln können Sie sie einzeln aus den Nischen locken und bekämpfen Wenn Sie allerdings die Waffe aus der Wandnische im Westen nehmen, haben Sie gleich alle vier am Hals, und die Tür schließt sich solange, bis Sie einen anderen Gegenstand in die Wandn sche legen, Lassen Sie diesen Raum also vorläufig in Ruhe, und begeben Sie sich ganz nach Süden, wo Sie an eine geschlossene Gittertür **kommen** 

Hinter deser Tür steht ein welterer dieser Ritter. Nehmen Sie eine Magic Box zur Hand und erledigen Sie erstmad die beiden Magierzwerge und den Giggler, um an die Wandschalter für das Tor zu gelangen Wenn Sie den dritten Schalter (den süd ichen) auch noch betätigen, holen Sie sich damit enen weiteren Ritter herbei, der mitten im Raum erscheint und dadurch etwas schweriger zu erschladen ist.

Das einfachste ist, wenn Sie den eingeschlossenen Ritter unter die Tür locken, de ein Freeze Life anwenden, dann einen der beiden Schalter beitätigen und zusehen, wie der Ritter zerbröselt. (Ein Oh-Venspell beschleunigt den Prozeß etwas)

Nachdem Sie sich des Ritters entledigt haben, können Sie den Gang betreten, dessen werterer Verlauf von einer schwarzen Tür blockliert wird, de aber mit einem Sch ag zu offnen ist. Ziehen Sie sich anschille dend wieder ein Stück zurück, und bekämpfen Sie die angreillenden Magierzwerge aus der Distanz mit Giftkugern. Diese lassen einen ganzen Haufen brauchbarer Sachen zurück, u.a. auch ein Jewel Symal, weiches dem Träger 15 Antimage-Punkte einbringt.

In der nordwestlichen Ecke ist eine imaginäre Wand mit e nem Iron Lock, welches zwei Geheimoange freilegt eine Treppe nach Level 10 und einen Gang zu einem der ver Ritter im Nebenraum, der sich greich an die Verfolgung macht Erledigen Sie hin am besten nach dem gleichen Schema wie den anderen, und nenmen Sie dann den Execu tioner aus der Wandnische. Die restrichen drei Sie verfolgenden Ritter können Sie jetzt entweder auch noch umhauen oder einfach in dem Raum einsperren, da Sie hier nichts weiter verloren haben

Da Sie nun schon einmal hier unten sind, dürfen Sie auch gleich noch den Drachen auf Level 10 erlegen, um Ihre Vorräte aufzufrischen. Benutzen Sie eine der Treppen, oder springen Sie in eine Fallgrube.

Level 10: KU — Way of the Fighter

Außer dem Drachen gibt es hier unten noch einige Würmer und einen Giggler, aber die sollten Sie eigentlich nicht weiter benindern können. Im Suden des Levels befindet sich ein kleiner Wandschafter, der wiederum einen Geheimgang freigibt. Jim die dahinter liegende Tür zu öffnen, brauchen Sie entweder den Solid Key, den Sie ernstlen, sobald Sie den Drachen erledigt haben, oder die Lockpicks. In dem anschließenden Raum finden Sie ettliche Giftstaschen und Ful-Bomben sowie eine Kiste mit Magic Boxes. Über die Treppe im Norden gelangen Sie wieder nach oben

Wenn Sie wieder oben sind, müssen Sie eine Tür zerschlagen, passen Sie auf, daß Sie nicht erst in eine der beiden getarnten Fallgruben fallen. In dem Gang zur Treppe nach Level 8 erwarten Sie einige Murnien, die sich auf wundersame Weise ständig vermehren, solange Sie nicht direkt vor der Treppe stehen. Bis dahin werdet ihr gut beschäftigt. Laßt Eure Party in einer monster freien Zone ausruhen und die Wunden auskur eren.

Nächsten Monat geht's dann zur Sache: Wir legen uns mit Lord Chaos an. al

# !Lösungsservice Berry!

!Neu und Brandheiß!

## KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE:

- \* Dragon Wars
- ★ Bloodwych I
- ★ Hillsfar

- \* Elite
- ★ Pool of Radiance und viele andere

(Liste anfordern)

thore animore

Demnächst

Champions of Kryrin u. Chaos strikes back (Vorbestellung möglich).

Prefse für Kgl. Läsungen inkl. datail. Pfäne DM:25. zuzälgt. Versandkosten. NN DM:6. - vork. VS DM:3. ab.3 Kpl. - ösungen nit Pläne keine versandkosten.

Bestellung rund um die Jhr be Lösungsservice RICHARD BERRY Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel : 0911/795102

# AFC Computer & Telefonfachhandel 4048 Grevenbroich 2 • Poststraße 75 Tel. 02181/73797/3562 Versand & Ladenverkauf

Computerspiere in großer Auswahl zu Too-Preisen aufe Systeme

	Am ga/ST	C 64/IBM	Fragen Sie nach i	
Great Court	47/47	43/66	Programmen, dei	nn unsêre
Dragons Breath	69/69		Preise sino heiß	
F 29	59/59		AT-286 12 MHz	ab 1499 DM
Midwinter	59/59	/56	AT 3868X 16 MHz	ab 1999 DM
InvesTation	59/59		AT-386 20 MHz	ab 2999 DM
Damonled	50/60			

Amiga 3.5° Laufwerk extern 199 DM Intern 179 DM. Alan 3.5° extern 219 DM Anut headtworter ab 163 DM Disketten 3,5° 13.90 DM, 5.25° 5,60 DM, Autotelefon ab 4999 DM netto Drucker 10-400 689 DM, ...C.10, 439 DM

Wir haben Top Preise. Fragen Sie nach weiterem Computer: & Telefonzubehör. Händleranfragen erwunscht



# **CPC Aktuell**

Epyx Action	43,90/52,90
Super Wonderb.	32,90:42,90
J. Nicklas Golf	32,90/49,90
Winners	42,90/52,90
Rainbow Island	35,90.46,90

Sierra - Adventures

Lösungen jeweils DM 12,-

# ST Aktuell

Ultima 5	79,00	
Black Tiger	59,90	
Full Metal Planet	69,90	
Supercars	59,90	
Tower of Babel	69,90	
P 47	69,90	
Space Ace	109,90	

Lieferung per Vorauskasse, zuzügl DM 4,- (Ausl 6-), Nach nahme DM 6.50 (Ausl 10,-)

# PC Aktuell

I	Lerry 3	99,00
ı	Hero's Quest	109,90
ı	Star Trek 5	77,90
	Flight Simulator 4.0	109,90
]	Blue Angels	69,90
ı	Colonel's Bequest	109,90
l	Ghostbusters 2	79,00
Į	Codename: Iceman	109,90
ı	King's Quest V	109,90

Fordern Sie unseren kosteniosen Gesamtkatalog an I

PC-Katalog
ST-Katalog
•

CPC-Katalog

Ì	Zutreffendes bitte ankreuzen.
	Name
	vomame
-	Straße
ļ	PLZ/On
	Coupon ausschneider und senden an

Coupon ausschneiden und senden an Power per Post (Inh. W Rätz)

Postfach 1640 7518 Bretten

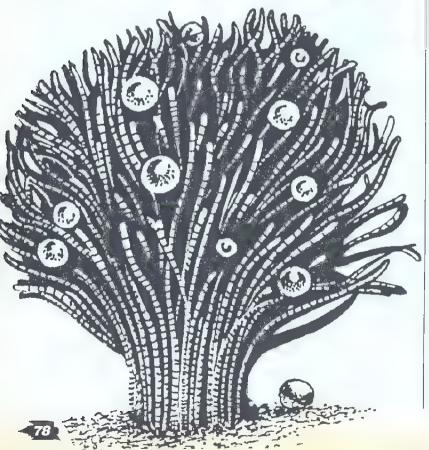
Polay 5/90

n dieser Rubr k der Power-Tips ubersetzen wir exklus v für Euch die "Clue Books" Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Sp eleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchle n für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudern in Englisch ge schrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern unschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen

Heute fahren wir fort, das Raumschiff 'SS Furchtlos' auf seinen Reisen durch die Tiefen des Alls von Starflight 1 zu begleiten. Mit der ISS Furchtlos fliegen wir endlich weiter durchs All: Willkommen zum dritten Teil des Starflight 1 Clue Books von Electronic Arts.

# Starflight 1 Clue Book (Teils)



Kapitäns Log, Sternenzeit 13.08.4620 20:34.31

In einigen Ru nen (28Nx4E) der Alten fanden w reinen Artifakt, der aussah wie ein 
schwarzes E (Black Egg). In einem anderen Gebäude entdeckten wir eine uralte Nachricht mit den Koordinaten (56N 
x16W) für das Offensiv-Hauptquartier der Erde, das auf dem 
Planeten Mardan 2 sen soll 
Wir kehrten zum Planeten 
Heaven zurück und nahmen 
dort unsere Mineralien-Depots 
an Bord. Danach flogen wir 
zum Raumhafen

Kapitans Log, Sternenzeit 19.08.4620 11:54.23

Wir verkauften unsere Mineralien und unser überzähliges Endurlum Aber dieses schwarze El werden wir beha ten, zusammen mit unserem "Crystal Orb", Jetzt haben wir "Raumpiraten" sogar etwas Beute an Bord.

Da sind ein paar seitsame Nolizen über das Sternenbild des Kreuzes (Cross-Constellaton) im Sternenhafen. Ich glaube, da werden wir als nächstes mal reinschauen.

nachstes mai reinschauen. Kapitäns Log, Sternenzeit 29.08.4620 23:34.11

Falerion, unsere friedlieben de Elowan, drúckte ihre Besorgnis aus, als wir das Wurmloch bei 118,107 benutzen. Sie erzählte uns daß das Kreuzsternbild am anderen Ende des Wurmloches zum Gebiet der Gazurtoids gehört, einem Haufen fremdenfeindlicher und unfreundlicher Geseilen Die Elowan entdeckten, daß wir möglichst die Schutzschirme runterfahren und die Waffen ausschalten sollten, bevor wir in dieses Gebiet eindringen. Das ist der einzige Weg, mit dieser Rasse sicher und friedlich klarzukommen. Außerdem sollten wir uns auf eine höfliche und respektvolle Art mit innen unterhalten. Vor allem müssen wir darauf aufpassen, daß wir ihnen nicht widersprechen. Es ist eine schwierige Entscheidung, aber solange es keine Ausweichmöglichkeiten gibt, werde ich Falerions Ratianneh-

Die Furchtios erreichte das Gebiet der Gazurtolds — umgeben von feindlichen Schlifen. Flucht war unmöglich, allein schon wegen ihrer großen Anzahl Bevor wir allerdings durch das Wurmloch flogen, hatten wir unsere Schned und Waffensysteme deaktiv ert. Nun traten wir mit den Gazurtods in einer extrem unterwunfigen Art und Weise in Verbin-

72657

# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

			0.04.00		IBM	
ALLE REDEN DA	AVON: PC ENI	GINE.	C 64 Disc		668 Altack Seb	69 ***
			Berrber Bosing-Manager Carrier Command Chambers of Sflacks Diagos Wats Epyr 21 Fertran Found a One	50 45 48, 48,		89 PP 76 % % % % % % % % % % % % % % % % % %
die Super-Spie	ikonsole aus	Japan.	Carrier Command	49.	Copuels godnast grugus da pravada eleganom	19
		- 10	Chambers of Shaolin	49, ***	Conqueior Curse outbe Azura Battats	79
NEU: PC Engine Super	r Gratix + Battle Act		Epyr 21	49.	Dia Hard	75
PC Engire RGB + Splot RGB-Coloui Booster		446, 76, 199, 99 698,	Great Courts	45, 45, 56, 56, 56, 46, 46, 46, 46, 46, 46, 46, 46, 46, 4	Conjuetor Azurk Bonds Eurse outer Azurk Bonds Eur Hard Dregens Litti pregens Murs	GB. 7
HGB-Colour Booster		199.	Glidy(bluster ti Glidy(bluster	40,	European George Strautster	1 9
RGB-Coloui Bosster Jayboard KE sayboard PC Sandomrephol-C D-RC A Partic Cattles Ave.		99 698.	Gingst Gourta Gingst Subsets is Gingst Subsets is Gingst Subsets From 1, 37 Kinghts of Lygond North Soa Interno 6-47 From Bandar	59 	Pregen Warn Bumpren Challenge Bumpren Space Smulater GreatCourts Hamon	1 0 79 119 129 29 1 S.
Panis .			Naidus of Caloura	29	Circle Country Harpeston Fight Schmidter IV Fight Schmidter IV Fight Verland buch dit Harpers Diossi. Indiana Lords AdV Indian Good School Indian Royal School Indian	129. *
Conter A te Golder A te Side arms apecial Red Alori Wando boy Monsteriair		139.	P.47 Parzer Barfes Rainbowis ands Roinbowis ands Roin Roll Sparzer Rogue Sarrient Sunin Car Bacoar Tanjad Tetes	40. 49.	Flight Virlandbuchidt Haroes Duest	18 *
Red Aleri		103,	Rainbowistands	46, *	Indiana Jones Adv	CB.
Aguation		39 55 69,	SpaceRogio	59.	Knightsoruegeno	89 19 98. ***
varis 5-Player Adapier 1c: Contributions Joypad Atomic Plobo Fed Broadia Bloody Vol		69,	Starboht Sunt Dar Sager	4D.	Authority Littly III  M. Tarik Platity  M. Tarik Platity  Popuble	99. ***
Alumo Pobo Had		119,- 11	Tangled Toles Wasonho Lance	ein "	electrifornor	99
Bipodys Voti		119	Vitrahanikas	69. 50. 45.	Populous Data Dit n	30
Chachel Chache		113.	X-Out		Sherman M4 Sherifith	75, 89. * 79
Bleody-Wasi Chaco-HQ Clip Hunter Cybercore Dungean Explorer Plingb Balile Final Lap Twin Sumbed Heavy Jntt		15	C 64 Bisc - Bestsell	or Classics	Populous Data Dir Sherman Mil Sherman Mil Starflight II Starflight II Starflight II Starflight II Starflight II Starflight II Starflight II Viging Official House Viging Official House Viging Official House Viging Official House	79 *
Pitnosa Battle		15.		El G1833163	Sword of the Samurai	78.
Final Lap Twin		109	Bards Tale '	43.	Spik Thelrupen Hous	93, **
Heavy Init		119, **	Battle of Napoleon	89.	TV Sports Poolball	89, *** 89, *** 26, ***
Heavy Jnff Knight-del Malocytale Malocytale Malocytale Moutopen Moutopen Maria Warriere Now Mariere Now Mariere Now To Belland Storty Son Sor Son Sor Son Sor		110, 18	Liragon Ward	40, 179,	Wayng Grinaky Hockey Bierra Lósung strücher	58. " 76, "
Mi Tie		19	Chrseorthe Azure Bonds Em Highes int Seccor	#9. 75		
Ninja Varriero		19.	Em Heghes let Seccer Cil leserium	45. 45.	Amiga Bestseiler-Cla	eciec
Now Zealand Story Paganda		19	Panzerstriko	69.	Alinya ocsiseller-Gla	
PC hid PC Jengini			Poctor Etadránico	69. 49	Baille Squadron	75,
Son Son Side Arms		Q9,r T	Sertine/Worlds Set/Trek	49,	Conquerol	75. **
Space-nyademi Super Youeshalf		19,- 1	Sign Thunder Ullima V	49; 69;	Dragoni Brenii	70.
Sade Arms Sage Arms Sage Moleyball Tigs Hull Tigs Flot USA Pic Bankotball Velfax World Tourl Tanus PC Engine Fine		9 410	Wasteland	49	Baille Squadron Someo Someo Someo Traspora Srean Drasbare Drasbare Malaire I Di Misanor Clee F 190 Misanor Plee F 190 Misanor P	75, 75, 75, 76, 70, 40 70, 40 50, 40 60, 41 60, 41
USA Pro Bankotha?		9		49c '	Fig Mission Clea	59
Velflov Markid Court Tanne		19.	Surship Microprose Soccer	49c 49	F 16 Combat Pilot Ghouls and Gloods	52 88 68 69
PC Engine Fan		15.	Director .	49 49.	Grant ours	60 **
SEGA MEGA DRIVE Ansch bzw RGB-Fernscher	hiuß an RGS-Monitor		Red Sonn Rising Silear Service	49 1	ron Lard	59 79 79, 108,
bzw FGB-Fernscher			Stealts Fighter	49.	It come from the Desert	79,
Neu: Jetzt auch PAL-Yers	ion, Anachiuß an Joder		665 th 8 -		Kick QH	49,
NGU: detat auco PAL-Versi Koncidia + 1 Spéel Juylo er d'ST auto er de la companya de l'autori Forgotte i Worlds Carollis and Ghoste Hir. Ug Kajakkoh ti New Zeutono Story		449,	Hinthooks:		F. 16 Combot Pland Should a cell Side Side Side Side Side Side Side Side	45, 56, 56, 57, 72, 53, 64
Atenhimai		139	Bands Yele (1978)	ja 20-	Menjaghanan	70 °
Ar Unver			Dragon Wars Zak McKrecken	29, 19,	NinjaWarhore Pipumonia Player Managéi	69. 59.
Gridula and Ghosts		100. *H	Cursoonna azure Bonda	20,	Player Managéi Populotes	69
Marakanh ti		30	indiana Jones Duas: for plums	3B 29.	2coupus Data Discorom Land	35.
		30. ***	Statilight	29.	Populous DataDescrion Lend Populous DataDescrion Lend Rembow Mainds Hings of Mesusa RVF	72,
Rambe III Pod Secret Bad Velharii Sakshan Sapan Hang Yin Sapan Hangby Talsupa Wedd Crup Booder Zeolii		39 30 39 39 39 39 39	Atari ST Bestseller-	Classics		73.
Sakahan Sunas Hang On		39			Sim Gly 1 2k Space Ade Ster Commend Ster Fight	99 "199 "199 "199 "199 "199 "199 "199 "
Sirph Masters Goll		39.	BattoChess	69	Stor Command	79 ***
Talsuga		£354,	Ghaos Strikes Back	69	Star Flight The Storie Fourthall	69 17
World Eup Boccar		189. ** 119.	saturchess Bontou Ghacy-Strikes Back Conqueror Bungcon Master F 16 Folson F 1, Fribon Mission Disc F 3 Combal Pfol	89 75, 70 80, 100 80, 100 75, 100 75, 100 75, 100	Star Flight TV Sports Football TV Sports Baskotball Kenan II Megablast K-Out	79 *** 69 *** 79 *** 79 ***
Zega Fan		15	F 16 Folson	75 100	Xenon II Megadiast X-Out	59
			F 8 Combai Pior	75		
Atari Lynx			GrantCourts reduces troop fely	69.	Amiga	
			fipn Lord	76	Armeda .	79
yarGrundgerik Biye uglitring		339,	F 8 Company Pro Grant Courts Indiana Jones AdY Inpri, ord Manac Manac Manacon Midwinter	59	Augleritz Black Tiger	79. 75.
Electrocob Bring militaria		60, 14 60, 14 60, 60	Pirates	75 **	Black Tiger Black Curl	69. 75 79
Electrocop Callomia Onnes Cates et Zenvokas Chips Phallorge		69. 60.	Enpormanta.	59. °r	Borodisp	79
Chips Pirallenge		69.	Populous	50, ***		59 69.
			Priparrallia Pripar Manager Populous Populous Otto Disceptors (Land RVF Business (Londo	59. *** 69. *** 59. *** 59. ** 76. ***	Catali Chambers of Shedin	69.
Ankündigungen	iur April/Mai		Reinbow islands	50 - **	Chaptions of Plants Dragons car II Europ Sp. sm F. d Mala Paires Ghostbusters I	19. 89.
bel Anzeigensc	hluθ		Sharibow stances Single of Modesters Adl Shoot earling Content and Shoot earling Content Shoot earling Shoot earling Shoot earling V Sports Poolball Ultrink V Remon II Megablest X-Out	70	Full Mala Paires	69.
			Star Command 5105 @	79. 09.		69 69 *
Amiga - Atari ST - C 64	WIM - PC Engine Seg	a Mega Orite	v Sports Football	P-5	Goldat ta Americas Guestro	69 * 79, *
HHR Adack Sub	75, Amiga		Xenon II Megablest	09. 10 69 76, 50 4	Greates Highway Paurol Nestebon	69 69
A: D Tenk Hillfor		4vhDaga	X-iDul	50 *	riesseon ≼ redomete reland	69.
A: I) Tank Hiller Assault Sull Leynes Acomic Robo Kid Congress of Cometal	geds yr	nga Drive	Atari ST		Kingdomofic ngland Leavin Terrantia Leavin of the Richtg Sun	69 79. ***
Conquest of Cometal Cyberboll	H) 9, IBM Atan S1	Amigs/064	ALAII 31	halo 4	Managar and the Managaran Managar and the Managaran	
Ratinan Bekali	Sega N	Amiga/CG4 ega/ZriVs ine	Armado Austrone	3/\$L- * 75	Manchesiar JTD Jerih Sea Inferno	39. 89.
	70. Aniga		Austoria: Black Tiger Borodia: Soving Manager	76 59 70.	Agen 1994 Williams Omogo Omogo Operation Thundorhell Aick BubbillMagic Scientible Spinis	69 59.
Champions of Keyan	BMCB	Ashidaa	Socing Managai	59 +	Rick	59.
Tiestly-Bringer	ATRIO PEE	ne CD		59 ** 59 **	enthalthagic Scramble Spinis	59 58
Desth-Bringer Dynamic Debugger Elvin F-29 Rowledov	Aton ST	/Amfgs/IBM /Amfgs/IBM /Amfgs/ICE4 cga Dalva /Amfgs /Amfgs /Amfgs /Amfgs	Chambers of Shaolin Fire Brigada Full Matel Planet	59 *** 59 *** 69 . 69 .		99 "
	Afort \$1 PC Entr	rareiga Ine		88,	Spano Harrior' Surmanodifica	F9 *
FootballMartsoorWarld Cug	AtanS	/Amiga/CE4	Ghoush Ghosis Highway Parol 2	5GL	Enbarceus	59 *
	Atan St	Amiga	Ghoush Ghosh Highway Parol 2 Hourd of Shadon Intogram Se: Pack		Tunnit Typhger-Thompson	79
Inperior	Alan S	/Amiga /Amiga	Kase	75, ** 95, 56, 59,	Tunnit Typhaen Thompson Wostphasar	pa.
Mickeysler		rigger	Manchista y TD	56, 59.	Kinenteth. Avuqwitter	69
Pirates Paycho Charger	79. Amés PC Eng	ine	North See Inferre	30, 75 76	- mack confide	0,
Grovity Imperium ost Patrol Mittwiller Pirates F sycho Choser Starmath M4 Sann Beel M	PC Eng	'Amiga	Ning Weater North Gen Inferred P-47 Rod Storm Flaing	75		
Space Flogue Splatterhouse Spacer turnan Cup II o Glerterd	Amhet.	Amiga Ind Amiga eps Drive eps Drive Amiga Amiga Amiga	Rockin Roll SEUCH	8º.		
Spager turner Cup 00	Pr Fng	ramsca ramsca	Space Aca Space Harrer II	a13,		
Supar Managa GP	Segat	ens Drive	Space Harrer II	*19, 58, 69, 90.		
Storterd Supar Manage SP Tennis Cup Theirr Ines) Hour Tower of Babel David	Aran S Atan S	vernige vernige	Summer addition 9050, Cons Wayno Groticky (cohodway	50 60		
Tower of Babel	79,- ALANS	/Amiga		RG.	Anmerkung Die so gekennzeichneten Spi Nitarbeitern besonders gut 1	ele getallen unsetell G Stome
Unicel	1064		Windwallson	89.	TUD STREET TRANSPORTUNIE	0.01.10

/ersandbedingungen Bei Preisistenabfragen bilts frankeiten und adressierten Briefumschlag beilegen Nersand per Mit oder Vorkasse plus 8.- DM Versandkosten in nand)
Ausfandsbeste lungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM versandkosten

Wir sind auch in Nurnberg, Große Fligle am Jakobspiatz 2. J-Balinha teste ie Weißer Turm Versendzentralle + Laden in Munchen, S-Bahnhaltestel e Donnersbergerbrucke

Versandzartzale + "Joen in Munchen, S-Bahnnatestel e Donnersbergertrucke
Versandanschrift. Computershop/Gamesworld. Landsberger Straße 135, 8000 Munchen 2
Teiefon München + Versand: 889/5/02245 3, Fax 0.89/5/0.26767 Telefon Nürnberg (Rein Versand) 0911/203028

dung Es klappte! Nachdem sie uns einen unehrenhaften Tod voraussagten, Leßen sie uns alleine

Danach benutzten wir weder eines der vielen Wurmlächer, die es hier a bt Diese Gegend ist eine regelrechte Kreuzung für Wurm öcher. Wir nahmen das bei 101,77, d rekt unter dem gelben G-Klasse-Stern aus dem Kreuzsternbild, Wir erreichten das Territorium der Spemins bei 61.131. Die Spemins und die Gazurtoids sind echte Rivalen, was das widerliche Verhalten anbelangt. Wir gaben unsere unterwürfige Haltung auf und schickten zwe ihrer Schiffe in die ewigen Jagdgründe, Als wir den Kampf beendeten und das übriggebliebene Schiff anfunkten waren die Spernins sehr entgegenkommend und bereit, wichtide informationen mit uns auszutauschen Sie erzählten uns etwas über eine große "Stadt der Aiten" in einer Nebelwolke. die auf dem Kurs zu ihrem Heimatplaneten fiedt

Nachdem wir die Trümmer der zerstörten Schiffe nach Brauchbarem durchsuchten (was Falerion und Bethamial sehr mißfiel), verließen wir das Gebiet der Spomins.

Kapıtans Log, Sternenzeit 02.09.4620 18:53.19

Wir folgten den Anweisungen der Spemins und fanden uns in einer mittelgroßen Nebelwolke wieder, die mit Wurmlöchern durchsetzt war. Im System 56,144 fanden wir drei Eisplaneten. Auf einem dieser Planeten entdeckten wir die Stadt der Alten Diese Stadt ist ein wahres Paradies für Archäologen, und die Ruinen könnten den Spez alisten von Interstel sicher eine ganze Menge erzählen. Wie auch mmer, wir sind nur ausgerüstet, um mit den großen Lagerstätten von Endurium unsere fast leeren Tanks zu füllen, was wir sehr zu schätzen wissen. Das einzige andere für uns interessante Ding sah aus wie eine Kristall-Perle (Crystal Pear) Ich werde sie zu unserer Kollektion von Piratenbeute auf der Brücke legen

Kapitans Log, Sternenzeit 06.09.4620 02:46.22

Wir nahmen Kurs nach Hause, nachdem wir beinahe unser Leben und unser Schiff in einem der gefährlichsten Rennen der Galaxis verloren hatten Nachdem wir eine ganze Reihe von Wurmlöchern benutzt hatten wurden wir von einem einze nen Uhlek-Schiff

angegriffen. Wir haben über sie schon von anderen Rassen. gehört, aber wir waren auf diese kompromißlose Wildheit des Angriffs überhaupt nicht vorbereitet. Unseren Versuch. mit ihnen in freundlichen Kontakt zu treten, wiesen sie einfach zurück Wir hatten nicht mehr genug Zeit, die Schilde hochzufahren, bevor der erste Schuß unsere Schiffshälle traf. Dieser Treffer zerstörte unser Kampfnavigationssystem, und der zweite verletzte meine Besatzung schwer Meine Besat zung! Ich nahm den Heim und versuchte uns aus dem Kampf herauszumanovrieren, Sphald wir in den normalen Navigationsmodus gingen, ersch en plotzlich ein heiler Blitz. Der . Bi tz kam von der Kristal∻Perle, die in der "Piraten-Schatztruhe" auf der Brücke war Irgendwie teleportierte uns dieses Ding aus dem Geblet der Unleks. Es sieht so aus, als wenn wir es bis zum Sternenhafen schaffen würden Dort brauchen wir dringend medizinsche Versorgung und Reparaturen Jnser medizin scher Offizier, Bethamial, ist am schwersten von allen verwundet. Verdammt seien die Jhleks!

Kapitäns Log, Sternenzeit 07.09.4620 11:16.25

Bethamial wird leben! Sle wird eine ganze Zeit in der Fotosynthese-Kammer bleiben müssen, aber sie wird wieder in Ordnung kommen, ich weiß. eigentlich ist es verkehrt, einen E owan als "Er" oder "Sie" zu bezeichnen, aber ein "Es" st so unperson ich und würde ihnen einen Teil ihrer Menschlichkeit rauben. Schon wieder ein unangebrachter Widerspruch. Mein Vater hatte recht-All deser Philosophie-Unterricht auf der Universität ist verschwendete Zeit. "Warum dar-über den Kopf zerbrechen, wenn Du ein Raumschiff fliegen willst, Junge? Wer braucht elnen fliegenden Philosophen?" Eshatihm nie Spaß gemacht, meinen intensiven Diskussionen über Kontroversen und fasz nierende Dinge, die ich mit Mutter führte, zu lauschen. Sie und ich haben so manche Nacht damit verbracht. uber 'Kritische Empfindungen" zu reden und mit Ze treise-Paradoxa zu spie en. Und nun stehe ich hier. Kapitän der Furchtios und der Prachtbursche von nterstei. Und ich wünschte, ich könnte jeden Uhlek aus dem Raum-Zeit-Kontinuum pusten, für das was sie meiner Crew angetan haben. Falerion, Phenocti und Vetufix werden in wen den Tagen aus der med zinischen Abteilung entlassen. Wir werden aber auf Bethamial warten bevor wir weiterfliegen.

Kapitáns Log, Sternenzelt 14.09.4620 21:49.44

Bethamial ist bereit, ihre Aufgaben wieder wahrzunehmen Die Furchtlos ist mit den besten Waffen und Schriden ausgerüstet, die es bei Interstel gibt, und wir werden noch morgen früh vom Sternenhafen starten Wir nehmen Kurs auf das Gebiet der Elowan und der Thrynn.

Kapitans Log, Sternenzeit 04.10.4620 19:31.24

Die Elowan, die wir trafen waren so sehr mit den Vorberertungen für ihr "Harvest Fepeschäftigt, daß sie stivali nicht besonders lange mit uns reden konnten. Als ich Falerion und Bethamia darüber fragte. waren sie zu sehr beschämt, um zu erklären was dieses "Harvest Festival" sei, Ich vermute, daß es etwas mit den mysteriösen und gehermnisvollen Vermehrungsriten der Elowan zu tun nat. Üm mit den Thrynn zu kommunizieren, müssen wir zum Sternenhafen zurückkehren und Bethamial und Faerion dort für eine Weile zurücklassen. Die Thrynn würden nie mit uns reden, wenn sie wüßten, daß auch nur ein Elowan an Bord des Schiffes st. Für diesen Flug heuern wir. e nen Thrynn als Kommunikations-Offizier an.

Orkanartige Stürme, Schneetreiben und zeitweiser Stromausfal verhindern se die Bordbucheintragungen der ISS Furchtlos in deser POWER PLAY-Ausgabe weiter zu verfolgen. Umfangreiche Klimaforschungen haben ergeben, daß erst in vier Wochen der nächste Teil der Abenteuer von Kapitän Max Zefin und der ISS Furchtlos erscheinen wird Eis dah n: fröhliche Allenhatz.

## ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH Emperor of the Minos Europe Ablaza Future mers Leisere auft dary 1 Leisere Suit dary 2 Leisere Suit darry 3 Luchy Luke Luchy Luke Luchy Rorror 20,000 Makes unt Sich Mere Anders 20 ob. Mic Zoder 2) Advertice Booling Chie Date Ch Libitario Sifi Camy 3 Lucky Luke Lucky Luc Souther (Frederick) Souther ( A Fig. Country Fas Stigade Fire Stigade Fire Stigade Fish Fingsissuletor 3 Fingsissuletor ( 40,90 par Galdregon's Doracis Galdrageria Dor Gate Gatershurg Galdrush Guld of Thiovas Gunship Hellowpon Hero's Quest AAA Mortvile Nanor Payrous 2 Navy Scal Nauromancer result subolican Civil Was 2 Operation Marketgasten Pinner Battley Á Fellistin Imperioro Galentum Indiano Jante 3 It Como Iron The Desert Jet Komptgruppe Parket Proposited 3 Proposited 3 Proposited 3 Dam Sunters Englander Defender of the Crown Deje vo Amigarti Deje vo t Damon's Winter Jet Komprig ruppe Komprig ruppe Komprig ruppe King Jethur King Jethur King o Cutet Police Quess Police Grand Peter Police Grand Peter Pop of Sediance Populous Uninvilled tip Periscope typ of the Lance Warship Barnon's Winter Barl Con 5 Bar Con 5 Big Paint 3 Big Viow Gold Version 4.0 Big Son 4 Dub Bingor's Lob's Andge Prèper Wars Dungron Master Wastetenit Wasteland Paragrophe Wizord's Chorst Zook Mc Kracken DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch) House out C 64 AM Dregon Wars RA AQ QR 44.90 No. of the last **CT** Frank Haidak C64 69,90 PC 99,90 E. Knights of Legend MA ARI DP ia. 69.90 80.90 Their finest Hour PC 67.90 PE. 64 44 90/AM. ST. PC 00 00 ST. Sim City 69,90 unkl. 74,90 I +P PC C 64 69.90 89,90 M. Space Roous 84,90 69.90 VISA AM. ST PC 74.90 9. Papaious INDIANA JONES 3 RINGS MANIAC (LUCASFILM) OF MEDUSA MANSON AM, ST. PC 74,90 18. Brakkhen Fordern Sie noch heute unser kestenioses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste ant <u>Sonderangebote</u> MAN SPRICHT DEUTSH! ZUBEHÖR E 84 FU Art Maade () Carrie Fren Tha... A 10 Tark Riber balance el Power (no Battle Charles Battle Battle Charles Battl (PROGRAMME MIT DEUTSCHER ANLEITUNG) Nordic Power Modul 1 Freezer für Amiga (Neue Ve Nordic Power Modul Suppr-Freezer (Neue Version) Procubyle Lepacy Of The Ancients 720 Grad Dimiliants Amiga 10.00 A. 50 A. 198,-39.90 0000 C64 18.90 97,-19,90 Gaterilei Gaterilei 2 Goldrumtz 34,80 512 KB Spaich: (abscheltter, mit Ji) Amiga 78,80 80,30 19,30 19,50 229,-8 Bokkurmer Hortages Hot Shot Markle Madeyes Line'er Elevater Hotor Mode Pulot Bossivers Surtistech Discolaryoli Blandaryoli Blandaryoli Burdeslita Managar Chaos Atrikes back Companies 30 Companies 30 Companies 30 500 PC Geme Blaster Soundkarte 378,-548,-OFF -8.83 jatora Pulot Sandworm Skybinster (30-Action Slavenys Thunderosts 19,90 Ad Lib Soundicarte . 1stmmid 00000000 Demon's Winter Pragons Gradh Drivens of Flan AM, ST, ST AM, PC, ST AM Sound Bloster Soundkarte (24sus s. 100 aAs Lit une Game El PC 598,-Districts of Plane Ellipse of Plane Ellipse of His Milloud F 15, Siftina Elapia 2 F 15, Sif The first the state of the stat 19,90 14,90 24,90 Freedom Connection 79,a schalbarem Daupdeuss 19.89 24,00 40,00 29,00 40,00 3,5 Zoll Disketten-Laufwerk Amiga 269,-5.25 Zoll Pisketten-Laufwerk Amiga 339,-29,90 39,90 29,80 Leardinketten 20/00 3,6 Zeil Leardinketten 20/00 5,25 Zeil jartegen Sia unsura Rabatte bij gestierer de 10 St 15,90 10.70 9999 29,66 34,90 Harry Seas Ogro Ogro Off Imperium Stanglider Of The Tear Inc. Harring The Tear Inc. Harring Great Prix 28,80 49,90 49 98 49.94 **SIERRA** 18,94 it can't but Kalan Kadi Uka Thief Kick off Extra Time Rick off Klok Off Neyer Manage Kingdoms of England 19,00 19,00 19,00 19,00 24,00 17,00 17,10 47,10 21,10 (9.90 Spielprogramm inkl. Lüsung und demacher Bedimungkanieltung Karting Grand Pris Rick Dif Rick Dif Extra Time B MEGAPACKS Seconds Dus Splitting (many Super Cytle Widte Camer Card Sharks Eye Ereus An Kingdoms of Englar Kuil Neck Warrins Micropress Socoar Midwinter North and South Piacho Codename Icomun Colonels Begunst 134,90 134,90 99,94 129,00 38,90 191,90 151,90 151,90 154,90 139,90 139,90 141,90 99,90 141,90 99,90 141,90 99,90 151,90 B,94 Colorida Bennand Colorida Colo 14.50 BT, PC 19,90 Event An Marker Embergo Forward Promised Lands The Art Of Chiese ST, PC ST, PC PC PC PC PC AH PC 9.94 39,90 North and South Pies to Peo of Sadismeth Peo of Sadismeth Red Lightning Red Storm Hilling Rings of Medium Chadow of the Reduce Chadow of the Reduce Chadow of the Reduce Chadow of the Reduce Champan Sadow Commend Storm Respon Swood of Twillight Tampid Fade 29.90 25,99 Preise für Lösungshilten: Surchas Surcha KOMPLETTLÖSUNGEN LAGEPLÄNE DEUTSCHE ANLETUNGEN 15.— DM 15.— DM 25.— DM AM 84, 49, 00 PE PC 99,10 99,10 99,10 AM B4, AM, PC, ST B4, PC, ST B4 G1 60,00 AM ST PC AMST PC AMST PC AMST AM zuzügi, Vers.-Kosten für Verkasse vers Sulleuk Naumanne Intered Naumanne erstend Lüsungshill a 3.50 DM 6.50 DM 0. DM Spiele/Zub 6,3f DM 9. DM 13. DM 59,- DM Versandkostantrei ab DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE Souther Paint 2 ether Options Paint 3 ether Options Paint 3 Delay View Gold 4.0 Englisch Breits and 4.0 Healers Migell Mathematik 1 oder 2 Instant Migell Mathematik 1 oder 2 Letto 278,60 249,60 98,00 139,00 139,00 429,00 44,90 44,50 44,50 44,80 84,80 23,80 81,80 AM AM AM AM AM AM AM PC + IBM + imp liber ST + Arai ST - Ay Ar gr b - C 64 Hiermit bestelle ich D Komolediäsuna ☐ Software-Test ☐ Programmbestellung ☐ Zubehör/Hardware PO-Classics (Amiga) - Spiele und Anwendersoftware D Plan/Plane deutsche Anteitung Per-basestics (Artigge) - Signification and Europe (Water Annual Control (Water Annual C Physik Sidmon TPMI Chais Pidesbooks Workstation Yugba Print II K-Cosy Zinki, Longtonismachi ☐ axtuelle Preisliste Auftraggeber Name Straffe Demos le 5.-/ alle 25 für nur 99,90 ARGER MIT GEFEKTER SOFTWARE? WIT SCHAFFEN AGHLEE Erwahnen Ste Eintzech by Free Bestellung den "Sattware-Test" und Eur visien Nesteinbeitrag von EM-5. - pro Spial testen wir üte Programm vor dem Versähd Satta Chess Budrkin, Lecternaste, Cako Pta Ja Janua Farra Laste D. Perattat red y as tell soborni No. 300 anatom terrandra i seat il discribitoriate ant arcassis cognitori teoria di Charge y Pięt Maha, Popular, Pressurante and 105a alliani al 19 alliani Laste CA. Jayoni minosi da Altini Codu. Wohnert Telefoa Computer □ Bitte senden Sie mir kostenlos Ihr aktuelles Franzstraße 7 · 5000 Küln 4 i Tel. 0221/407447, 406888, 44 Telefax 0221/401888 COMPUTER-Kundenmagazın mit Pre slisfe zu PROGRAMM-Computer-Programmservice Frank Heidak Kundendlenet Lästings 0221/402493 an Heich SERVICE FRANZSTRASSE 7 . 5000 KÖLN 41

Viele Fragen, wenig Antworten: Unter diesem Motto könnte Sierras "Manhunter 2" stehen. Grund genug für uns, Tips und Tricks für den erfolgreichen Personen-Jäger zu veröffentlichen.

Bei unserer Landung sind wir unglücklicherweise genau auf einem anderen Manhunter gelandet Dessen MAD und seine Identifikationskarte (ID-Card) nehmen wir an uns. Damit wären wir gleich bei der ersten und wichtigsten Regel bei Menhunter

Alles und jeden "tracken" und so viele Namen wie möglich ins MAD eingeben!

Über das MAD sehen wir folgende Orte

Bank of Canton Warehouse The Ferry Building Embarcadero Fountain Hide Street Pier

Da wir die Spur des Verbrechers in dem anderen Raumschiff sowieso verloren haben, werden wir die Orte jetzt alle besuchen. Bei der "Bank of Canton" fällt uns nichts Ungewöhnliches auf Die Türen sind verschlossen, nur in das Gebäude daneben kommt man rein Wir entdecken ein Loch in der Wand und schließlich einen Toten über einem Schreib tisch liegend. In seiner Handfläche ist ein Drache eingebrannt. Auf dem Tisch liegt ein grüner Zettel m t der Aufschrift Greetings fellow Dragons The R3 is the L1 to R4" Im Papierkorb steckt außerdem ein Stück eines Zeitungsartikels. Darauf wird etwas von dem Wissenschaftler "Noah G." erzáh t. Sein Nachname ist unleserlich, da der Fetzen an der Stelle abgerissen ist. Gibt's in dem Raum sonst noch was? Der Tresor ist leer, also verschwinden wir wieder. Auf dem MAD haben wir gesehen, daß es ein Stück weiter links neben der Bank eine Prügelei gab. Dort gehen wir hin und finden

noch einen weiteren Toten auf der Straße. Auch er nat das Drachenzeichen in der Hand. Neben ihm liegt ein "Laundry Receipt". Durchsucht ihn gründlich, bei ihm findet ihr noch etwas ganz Wichtiges.

Als nächstes geht's ab zum Lagerhaus (Warehouse) Um durchs Lagerhaus durchzukommen, stellt man in der Menüle ste die Action-Sequenz auf "Easy Arcade". Wir müssen zur Tur unten links in der Ecke, ohne uns von den patrouill erenden Robotern schnappen zu lassen. Dort finden wir einen Hammer (Mallet) und eine blutige Kritzelei auf der Tischplatte ("Zac - me hurt ... me got it ... traiter Mic . . me at den") Den Hammer sollte man sich ganz genau anschauen.

Beim Fährhaus sollte man alles untersuchen rein kommt man jedoch nicht Auch sonst kann man hier nichts ausrichten. Also ab zum letzten Ort. den wir auf dem MAD betrachteten: der "Embarcadero Fountaın". Wir müssen unverletzt zum rechten Aohr gelangen. Dort angekommen sollte man sofort speichern. Im Rohr müssen wir bis ganz nach rechts laufen, ohne daß die Ratten uns erwischen. Deswegen auch hier immer fleißig speichern, sonst hat man keine Chance. In dem sehr unordentlichen Raum gibt's ein Bett mit einem merkwürdig deformierten menschlichen Körper drauf. Den Glasbehälter (Frask) nehmen wir an uns Unter dem Bett legt noch ein Gegenstand, den wir ebenfalls mitnehmen sollten.

Jetzt geht's zum "Hide Street Pier". An der Pier Legt en Dampfer Davor stehen viee Kisten mit "Medical Suppies". In der Ferne sieht man Alcatraz. Runter an den



Was fand Tad Timov an dem Wandbehang nur so toll? Ohne den Hammer aus dem Lagerbaus lauft nichts



# Manhunter 2 LOSUNG

Strand. Unter dem Landungssteg kann man nach oben klettern. Auf dem Loch steht je doch eine Kiste, so daß man da nicht weiter kommt. Schaut da mal ins Kanalrohr und dann viel Spaß.

Als letztes marschieren wir dann ins Zuhause des toten Manhunters Dorf finden wir in der Schublade ein Stück Stoff mit einem angehefteten Zettel- "Rub Jewe of heaven" Es wird immer mysteriöser. Aus dem Fenster erblicken wir den roten Qualm ausstoßenden "Cont Tower" und die über und über mit Dreck bedeckte "Transamerica Pyramid"

Sonst gibt es nichts werter zu erforschen. Das Spiel geht

aber auch nicht werter. Klar, zurück zur Bank of Canton und
dort auf der Tür den Namen
entziffern. Wenn das MAD die
ID Nummer 091156 ausglöt,
seid ihr auf dem richtigen Weg
Anschließend marschieren wir
in das Apartment des toten
Bankd rektors.

Wenn wir jetzt alles richtig gemacht haben und an einen Ort verreisen wolen, mußte das MAD wie verruckt anfangen zu tuten Wir werden von den Orbs nach Hause gerufen und sollen dort auf neue Anweisungen warten Vorher muß man "edoch zwel Namen eingeben. Wenn trotz alledem doch nichts passiert, bleibt nur eine Möglichkeit über; Ihr seid

# **PLAYERS GUIDE**



Viel Aufregung für nichts, oder? Die Rolle aus dem Tempel.



Diesen armen Passanten sollte man genau durchsuchen

nicht überall dort draufgegangen, wo man hopsgehen kann Doch, doch, Ihr habt richtig gelesen wir wissen auch nicht was sich die Manhunter-Programmierer daber gedacht haben. Auf jeden Fall noch mal zurück und alle gefährlichen Situationen "durchsterben". Dann geht's auf jeden Fall weiter.

Der 2. Tag

Wenn man von dem Orb den neuen Auftrag hat, befragt man ats erstes wieder das MAD. Es gibt viele Orte zu sehen und viele Leute zu "tracken". Wenn man alles richtig gemacht hat, sollte man auf folgende Orte stoßen

Pier 5
The Temple
The Shop
Transamerica Pyramid
Dr's House
Laundry
Cable Car Barn
Private Club

Da haben wir ja eine ganze Menge zu tun. Als erstes geht's zur Pier 5, wo wir auf einen 2 toten Ratten-Menschen stoßen, ähnlich dem den wir bei der Embarcadero Fountain gefunden haben. Er trägt einen Maulkorb, den wir am besten milnehmen.

Beim Mau korb müßten bei Euch jetzt die Alaring ocken klingeln. Genau, den können wir dem Hund in Tad Timovs Apartment verpassen, so daß der uns nicht mehr zerfiel schen kann Gesagt, getan. In dem Zimmer finden wir außerdem eine Kammera und ein merkwürdiges Wandgemälde.

Als nachstes besuchen wir den Tempel. Dort verteidigen wir uns als erstes degen vier Nınja-Geister die mit Shurikans auf uns schmeißen Wenn das erledigt ist, hebt's ch der Buddha an und wir können die Treppe rauflaufen. Die Ninjas dort oben schmeißen uns auf einen Steg mit glühenden Kohlen Darunter blubbert konzentrierte Săure, also nicht danebentreten. Zwischenspeichern hilft auch hier Wir kommen schließlich beim Stea an und wohnen einer Zeremon e bel, be der in die Handfläche des Betroffenen ein DrachenSymbol eingebrannt wird (aha!) Wenn wir an der Reihe sind schnappen wir uns jedoch flugs eine der Rollen hinter dem Zeremonien-Meister und springen sofort aus dem Fenster. Auch jetzt sollte man nicht vor dem Tempel stehenble ben. Wir laufen statt dessen nach rechts, wo uns ein alter Chinese mit einer Pfeife erwartet. Die Symbole auf den Tapak Töpfen kommen uns bekannt vor. Denkt an den Wandbehang bei Tad Timov. Nehmt vier Prisen aus nur einem Topf mit dem entsprechenden Symbol des Wandbehangs. Das Gesicht im Rauch sollte man sich merken. Der Alte gibt uns letzt eine Statue

Den Shoo kann man gerne besuchen. Der Typ schaut sich zwar genüßlich einen abgehackten Finger an (merken!). aber ausrichten kann man dort nichts. Also we ter zur "Trans-america Pyramid". Dort sollen wir einen Gefangenen befreien. Wenn man de Waffe von der Wand nimmt, g bt's einen Höllen-Alarm. Also schnell wieder raus und noch mai rein. Lauft um den Roboter herum. ohne daß dieser Euch trifft. Er wird dann von dem Sklaven abgelenkt, so daß dieser fluchten kann. Der Sklave wird uns das später danken

Als nächstes geht's zum "Doctor's House" Dem blauen Typ auf dem Tisch fehlt ein Arm (merkent), außerdem hat er merkwürdige Initialen auf Strn und Arm eingeritzt (bekannt aus "Manhunter New York") Im Hinterz mmer liegt noch ein Toter In der Tasche steort ein Brief, Außerdem sollte man die Urin Probe In dem Reagenzglas (Test Tube) mitnehmen. Wir haben ja schließlich einen leeren Gegenstand dabei

Als nächstes steht die Laundry auf der Liste. Die hat aber geschlossen, so daß wir anschließend zur "Cable Car Barn" laufen Habt Ihr Euch gemerkt, wo der Schalter zum Öffnen der Tür war? Im Wagen wird's schon Interessanter Dort liegen nämlich ein Haufen Leichen, die eine wieder mal m.t dem "P" auf der Stirn. Im Gürtel steckt eine Rolle, die wir mitnehmen. Als nächstes steht der "Private Club" auf dem Programm, bei dem wir allerdings eine böse Überraschung erleben

Noch haben wir allerdings nicht alles herausgefunden, was es zu finden gibt Mit dem Zeitungsfetzen vom ersten Tag und dem Brief aus dem Doctor's House (Letter 2) kann man einen weiteren Namen erfahren. m "Scientist's House" gibt's jedoch nicht viel. Streichhölzer Legen herum, zusammen mit einem weißen Bindfaden (merken!)

Außerdem haben wir noch folgende Namen:

PHIL ZAC MIC STONE

Wenn wir die kombinieren, kommen wir auf einen Typ mit der ID 020501. Der Wonnort ist allerdings nicht bekannt. Also weitersuchen. Himmelsrich-tungen können auch Namen sein. Die ID müßte ietzt 100880 sein Der Kert hat sich allerdings einen merkwurdigen Wohnort ausgesucht: Er residiert im Wachsfigurenkab nett (Wax Museum) Da sausen wir hin Doch wie kommt man da re n? Die Tür ist dicht und rührt. sich nicht Die Figur an der rechten Seite hält einen Fisch in der Hand, Moment mal, haben wir sowas nicht irgendwoschon mal gesehen? Schaut Euch noch mal alle Gegenstände genau an, dann kommt Ihr bestimmt drauf, was ihr mit der Fisch-Statue machen soilt. Im Wachs-Museum gibt's au-Ber einer Orb-Show nicht viel zu sehen. Auch das innere des Kamins, das unzweifelhaft einmal bewohnt war, ist leer

Der 3. und letzté Tag
Auch wenn man das MAD
noch überhaupt nicht angeschaut hat, sollte Euch sofort
einfallen, wo wir "etzt hingehen
können. Gestern war der Laden noch dicht. Trotzdem legen wir uns das MAD gemütlich auf die Knie und schauen,
was in der Zwischenzeit so los

war. Dabei stoßen wir auf die

Orte

Ghirardell Square Wax Museum

Letzferes haben wir schon besucht, ersteres sparen wir uns für gleich auf. Zunächst geht's ab zur Wäscherei (Laundry). Von dem Toten vor Bank of Cantion haben wir den grünen Abholschein (Laundry Receipt) den wir der Hübschen überreichen. Hoppla, kennen wir den Gehi fen in der Wäscherein oht? Doch dann wird alles dunkel. Wie gut, daß man Freunde hat. Bevor wir diesen ungastlichen Ort verlassen, nehmen wir noch den Spazierstock mit (Walking Stick)

# PLAYERS GUIDE

Jetzt geht's zum Ghirardelli Square, Schon aus der Ferne können wir erkennen, daß dort oben an der Leuchtreklame jemand hängt. Vor der Nische finden wir eine abgehackte Rattenhand Wenn wir in die dunkle Gasse sehen, wissen wir auch, wem sie gehört. Haben wir nicht jemanden kennengelemt, der abgehackte Gliedmaßen sammelt? Da marschieren wir ietzt hin. Nachdem wir ihm die Hand zeigten, ist der Verkäufer so beglückt, daß er ein Spieichen mit uns machen will. Hier sollte man unbedingt nach jedem Spiel zwischenspeichern. dem soilte man weiterspielen und als Gewinn dann die linke Rattenmaske in Empland nehmen

# Wichlige Namen

PETER BROWN TAD TIMOV NOAH GORING MIC STONE ZAC WEST

Auch jetzt müßte bei Euch was klingeln. Wir waren schon mat an einem Ort, wo man unser Aussehen nicht sehr mochte. Wenn wir vorher die Maske aufsetzen, sind wir sicher Achtet genau auf den blauen Arm, mit dem die eine Ratte herum fuchtelt. Auf der Hand sind vier wichtige Zeichen tätowiert, Bei dem anschließenden Würfelspie sollte man nur die Ruhe bewahren. Nachdem wir entlarvt wurden, präsentieren wir den Ratten den Glasbehälter mit der Urinprobe (möglichst ohne uns vorher zu übergeben). Bei der anschließenden Streiterei schnappen wir uns das Beil und raus

Jetzt geht's noch mal ins Wachs-Museum, Da liegt doch noch jemand bei dem Menschenhaufen Dessen Krawatte solten wir mal untersuchen. Den weißen Bindfaden (Alarmglocke?) können wir mit einem scharfen Gegenstand den wir mit herumtragen, zerschneiden. Der Kamin st übrigens jetzt bewonnt, wie wir leider feststellen müssen.

Zurück zum Ghirardelli Square, Von dem Typ an der Leuchtreklame schnappen wir uns mit dem Spazierstock den Ring Beim Hochklettern sollte man übrigens auch fleißig speichern Dann marschieren wir zum Turm und krabbeln

durchs Fenster Daß der Manhunter nicht gerade der hellste ist, merken wir spätestens bei seinem Ausrutscher, Nachdem wir mehr oder minder wohlbehalten unten angekommen sind, öffnen wir das Gitter mit dem eben ergatterten Ring. Der Tunnel ist jedoch etwas bruchia, so daß wir genau vor die Füße unseres ärgsten Feindes fallen Dieser läßt übrigens etwas fallen, was wir unbedingt m thehmen solten. Etwas unsanft werden wir dann vor eine Horde hungriger Riesenratten geschleudert. Doch wir haben etwas dabel, um sie zu blenden. Kurz daraut stehen wir wieder am Hide Street Pier.

Mit dem Beil hacken wir uns jetzt ein Loch in die Kiste und klettern dort ninein. Ehe wir uns versehen, sind wir dann auf Alcatraz, Auch hier hacken wir uns mit dem Beil frei, wobe der Blödmann das Beil jedoch verliert. Eine der Kreaturen in den Kähgen kennen wir von dem Alten mit der Qua m-Pfeife. Der geben wir die Statue. Dann öffnen wir die Käfige mit der Karte aus der Krawatte Wir haben auch etwas dabei, um die Kamera zu üben sten. Das Untier, das uns jetzt schnappt sch eppt uns zu einem Fesselballon. Den setzen wir mit den Streichhölzern in Gang

Mit dem Ballon müssen wir ietzt genau auf dem Schloß links neben dem qualmenden Coit Tower landen. Wir fallen und fallen und zermatschen schließlich einen Orb in einer Schaltzentrale Die Schalttafel schauen wir uns genauer an. Anscheinend kann man damit u a die Lava an die Erdoberfiache lenken. Dabe sollten die Sklaven alle in der Slavery sein. und die Roboter alle überflutet werden Soviel se verraten: Nur drei Ventile's nd offen, damit a le Gange überflutet sind, die Lava aber weder zu Hell noch in die Slavery läuft. Durch die Hitze verwandeln sich die ganzen Ratten und Monster in Menschen zurück, Anschlie-Bend verfrachtet man die Sklaven zur Schaltzentrale, woraufhin diese uns freudig zu einer Art Bonrer bringen.

Diesen kann man jedoch nur mit einem Orb-Code n Gang bringen. Den haben wir gesehen Im Privatelub fughteite die eine Ratte mit einem Arm her um. Auf der Hand war etwas eingeritzt. Alles klar? Wir sind fast fertig. Jetzt geht's nur noch durchs Lavafeld, und wir haben es geschafft. Oder geht's doch noch weiter?

# R. Schuster Computer

Computer Hard- und Software

Spiele für Amiga, Atarl ST, P	PC 51/4
-------------------------------	---------

ı	Spiele für	Ami	g٤	ì, A	tari ST, PC	5/4	-	
ı		Amiga Aut	det'	PC 51/4	_	Amiga /	Mader	PCEN
ı	In Heticopte *	-		58.90	Might And Magie	-		82.90
ı	5 th sent 688 Afrank Sobmannu*	28 BO		88 90	Millennin 2 2	75,20	74.90	77.90
ı	ABP	RS-90 S3	2,00	68.90	Murder in Venare	69.90	60.90	59.90
ı						69.90		79.50
ı	Adventures Kompiletion* African Raiders/Doker 65* American locknowy* Archippingos*	69.90 61	9.80	69.90	New Zealand Story Night Rador*	77.90	88.90	59.90
ı	American lochockey*	88,90 69	3.90	69.90	Off Shore Warriot	68.95	51.90	51.90
	Archipelagos*	77.50 77	7,80	89.90	Night Rador* Off Shore Warner Off Shore Warner Operation Naptun Padis Daker SQ* Pirotes*	50,90	59.B0	59.90
ł	Balance of Power* Balance of Power*	84.90	1 49/1	72.90	Operation Nepruzi	88.90	65.90	65.90
1	Balance of Power 1980	09.90 72	L90	48.90	Pirates"	00,30	73.90	69.90 58.90
ı					Police Quest Police Quest 2* Pool Of Radiance* Populous*	75.90	58.90	58.90
ı	Eard 9 Tale 1* Bard 3 Tale 1* Bard 3 Tale 2  Bauman The Movie Battachawks 1942* Earth toch Hillard Sim. D'I Bio Challenge Bionic Commendo* Blood Morey* Blood Mych, Blood Mych, Blood Mych, Blood Mych, Blood Mych,	69.80		77.90 69.90	Pool Of Radiance		76.90	75.90 59.90
ı	Bauman The Movte	77.90 57	7.90		Populous Data Disk* Populous Data Disk* Purple Satura Day* Quest For Time Bird R-Type Rebel Charge	77.90	69.90	77.90
ı	Battlehawks 1942*	E9.90 69	9.90	59.90 87.90 65.90	Populous Data Disk	42.90	42.90	77.90 43.90
ı	Hilliard Sim. DT	85.90	ran	65.90	Quest For Time Fird	72.90	72 90	65.90 72.90
ı	Bio Challenge	66.90 65	5.90		R-Type Rebel Chaspe Red Lightman Bed Storm Richart	78,90	58.90	
ı	Bionic Commando"	69.90 51	L90	51.90	Rebel Charge	91.90		
ı	Bloodwych*	65.80 51 69.80 51 69.90 72 77.90 72	7.00	77.90	Red Storm Right	66.30	86 90 89 90	107 90
ľ	Bloodwych* Boulderdash 1 Boulderdash 2			28.90	Rick Dangerous*	72.90	59.90 72.94	72 90
ļ	Bouiderdash 2	THE RO. OF		28.90	Rock'n Roll	73.00	73.90	61 90
ı	Buffain Buis W W	FF.30 72	1,1948	77.10	Puntaver Afford	22.00	72.04	61 40
I	Boulderdash 2 Boisenfieber* Buffata Buis W W. Roden Garnes* Bandesliga Managar	78.50 85	198.5	74.90	RVF Honds	72.90	73.00	
I	Buffato Bus W W. Rodeo Games* B: ndestige Menager ( thu Cauforne Canas*	69.80	0.00		R-Type Rebal Change Red Lightming Red Storm Righad* Ruck Dangercas* Rock in Roll Rodger Robe Romang Man RVF Honton Süphood* Sin 13,	61.00		87.80 77.90
ı	Capture Carras*  apt. 8 Blood  Corr of Carrand			66.00	Siewenk*	S1.90	51.01	51.80
ı	apan s Bloom	61.80 63	1.00	E1.80	Spinic Aco D B	122.501	22.50	01.00
ı	Chessianate: 3100	73.90 73		94.90 72.90	Space Qui av *	76 80	76.90	78.50
ı	Chea payer 150 Chea payer Au PIT 20 Chea A diams Courses Tegres	69.50 59	1.50	** **	Similary Spinished D B Stand Holes L Stand H	101 80	B7.50	87.90
ı	Chuck Bages Au PIT20			88,00	Stadt der Löweg	109 90		
ı	Great A distant	39.20 57	.90	59.90	Star Command	82.93	96.96	81,90
ı	Capa	72	.90	72.00	S a Tark5			BZ.90
ı	Class Calas	62.20 54	LB4	56,9D	Same ser be don'	B8.9Q	69.90	69.90
ı	Crase false Azare Bunks Doubles agen2	72.90 68	90	85.90	S a Tieks Summer by Look To the Ange Cheen 2 1881 4 4 4 4	53.90 E1 BO	F37B0	53 90 52 90
ŀ	Doubles agenz Doubles agenz Doubles are ane Longton Masser Editor E. A.	73.90 73	.90	73.90	Test D vz. Sc Caufornia" Test Brive 2Sc Mudes Cars Test Drive 2Sc Super Cars	51.90 77 90		53.90 77 90
1	gunguen feas er	76.90 76	.90		Tost D. ve., Sc Caufornia"	35.00		35.90 37.90
į	FW.,	73.90 23	.90	76.90	Test Drive 2 Se Sumor Cars*	35.90		35.90
1	Emmanaede	53,90 53 58,90 58	.90		I denderenopper.	57.90		
ł	Enterprise F 58 % Runne 2* F 16 Combat 2 c.* F 16 F com	58.90 58	.90	58.90	Toolen"	57.90	57.90	73 90
ı	F 16 Courbat Pilot	69.90 69	.90 1		I Ko*			107.90
ı	P & C II L'OUT PILL FGA"			89.90	Incomesa Military Sconory 1	39.60	99.00	
ı	Fifth on ATE A ceson*	87 90 76	.90	96 9D 99.90	Universe Military Strong &		30.90	
ŀ					Viol Styper Editors	73.90	73.90	77.90 38,80
l	Fig. on Mission Disk		1	84.90	Incomess. Military Sconery 1 Universal Military Str. rury 3 Timiner J. N. Leury Stm. Well Street Wissand* Well Street Wissand* Wars an Midde Egypt.	61.90	61.00	78.90
l	FIFT	97.90 73 97.00 90	90		War to Middie Earth Wasto and	58.90	58.90	73.90
ı	Fem In Adv	63.90	1	07.00	Vist + ii	76.90	26.80	59.90 75.80
l	For a s Posts 1	77	290	51.90	Wayne Grenzky Hockey	74.90		78.60
l	Firth at State	77.90 62	.90 I	96,90	Windwalker	86.90	F4 700	86.90
1	Fift on Mission Disk Fift a h Fighter* Fight a h Fighter* Fight a dov For a Parish of Fighter Be abov Fight ag Discor Fight ag Discor Fight ag Discor Fight ag Discor	77.20 77	.90	73,80	Wat a Wayue Grenzky Hockey Windowalker Windowalker Windowalker Windowalker Windowalker A was a w	51 BO -		59.90
1		112.90   12	.90		Xx and Miningstast	77 VQ	77 90	77.90
1	Flu 3d up 4		24	10,80	Yuppies hevenge	77.90 77.90 77.90	53.90	77.90 77.90
1	FLH. Sales 4 Bugals Disc 1 Texas Faglas Disc 2 Arzona* Fta 4 20a 9 C + 4 as Fta 5 Disc 5 Utah* Ft Disc 5 Utah* F AS C S & Kalsas*			12.90	* Auch für PC 31- " erhältlich		27.00	7 7130
1	Physics Disc 2 Arizona*							
1	Flag - S Fast and 1940			12.90	Spiele für C	PC		
ı	FL Disc 5 Utah*			JE 99	_	D	Endt.	Cass.
1	Fight S Disc 9 Florida*	42.90 42.	an i	12.90	Action Fight is:	4	5 B0	29.90
ı	FlightS Disc 9"	49.00	- 1	IE On	Alterburger Assada-Pouro		4.90	31.90
l	Flight'S Disc 1 Michigan' Flight'S Disc Hawspan Odys Flight'S Disc Japan	12.90 42.	90	12.90	Alcade-Power  Batman The Movie		4.90	21.90
ı	Flight S Disc Japan	42.90 42	90 4	12.90	Butman The Movie Buffale Bills W. Vr. Roden Garas Ja Morris Guns (r	» <u>4</u>	4.90	39.00 28.00
ı	Flight S Disc Japan Flight S Disc San Francisco* -light S Disc San Francisco* -light S Disc W European*			12.90	a derica Commond	- 5	7.00	28.90
ı	"Light'S Disc W European"	42.90 42.	.90	12.90	To dorno Como p  arrica Corrmand  Thank Yeage 5 Adva cor- flor T notes			
l	strate at P. S. Strate at P. S. Strate at P. S. Strate at P. Strate at P. Strate at P. Strate at P. Strate at S. Strate at	54.90 54	90 5	7 90	Class T mores	40	2.84	
ļ	Freddys Big Top O Fun	54.90 54. 72.90 69	9010	11 00	Grany Caro 2 Des R. 16.	41	5.34	26.80
1	Freddys Big Top O Fas 0, 977 Sapra Sape Samer	53.90 63 73.90 73	90				4.80	29.90
1	shoethus pre Z	73.00 73	90 1	77.00	Dragon Anje Cary I ignes Space Systematical Reports Man	4.		28.90
ì		76.00 76.	80 1	7.00	Expansion RitF Footb. Man.	2 21	9.90	22.90
ı	Javana Office Lange	73.90 72. 69.00	90 5	73,00 19,00	Expansion RitF Footb, Man. Fighting Soccer	44	G.780	31.00
ı			4.4	10.00	Fight ACE Footbal Manager 2	57		45.90 28.90
П	Hillotor"	73.90 73.	30 7	6.20	Game Set & March 2	5	4.90	19.90
ı	lov sB kol Omner Hostages' Indiana Jones Adventure' Jones area The Jas: Cl. s. a le	CE De PT	30	C MA	Flight ACE Footbal Monager 2 Flame Set & Mach 2 ARA Sure Electrical Sure Elect	45	5.90	19.90
ı	Indiana Jones Adventure*	77.88 77.	20 2	5.94	Garate Completion	45	5.90 7.90	31.90 35.90
П	diameter of The				He/ons OfT' e Lance	41	1.90	26.90
п	ast fil sin te	54.91 54.	90		Secret - Let Ok obo	54	0.90	41.00

Livers aum of or Livers Of The History Sun Machaother Ny Manhouser Son Franzisco\* Man Livers Son Franzisco\* Man Livers Son Franzisco\* Manace Mer prope Sonor\* Hardware auf Anfroge Intumet und Pressänderungen verhehalten. Bestellungen schaftlich oder reiefonisch

77.58 77.40 85.59 (9.09 72.50 19.09 72.50 19.09 72.50 19.00 19.00 19.00 19.00 19.00 19.00 19.00 19.00 12.00

87.90 87.90 87.90 87.90 89.90 81.90 81.90 73.90 73.90 73.90 73.90 78.90

adiants acres The
as: CL sis Re
as: KNiclas Golf
ask Niclas Golf Curses No. 1\*
a. ab. Roas Oktober
a. ab. Roas Oktober
Berner D.A.
Berner F.C.A.

Figure Fr Ar Faster Lampd un die Kreite Kannad v Appinach Leik Off Kinga Duest 1-2/6: Kinga Duest 1-2/6: Kinga Duest 1-2/6: Kinga Duest 1-2/6: Kinga Frate Lipital - Olitical Lipital -

R. Schuster Computer Obere Münsterstr. 33-35 Tel. (0 23 05) 3770 4820 Castrop-Rauxel

Kernte ACE
Lest Nings 2
and a sea of Patenting and Potential Minds of Patenting and Source
Minds Resident Stery
Mayb Resident
De Heat

Mash Radder
Jun dun
Phinton 6128
Puggle Scharm Day
R Type
A difa s
A difa s
A difa s
Soc. on Superacion.
S

Bet allen Restit lungen unbedingt Computerty; angeben Geschäftsreiten Montag – Freitag 9:00 13:00 und 14:00 18:00 Uhr Samstag 9:00 13:00 Uhr Verzand nur per Nikessuski, 9:00 DM Verzandskorpton deir Verkasse auf Penggho Kito Ni. 59424-46C Verzand nur per Nikessuski, 9:00 DM Avalend nur per Verkasse auf Penggho Kito Ni. 59424-46C Penggradant Dortmund susäglich 5:00 DM Avalend nur per Verkasse zusägl. 3:40 DM Velussia kgh. Detwanelsia is bij jedier Destellungs konsulier oder gegen finishtette Ruchsunschlög

42.00 41.50 41.50 41.50 51.50 61.50

28.90 19.90 29.90 31.90 35.90 26.90 41.90 43.90

29.80 29.80 29.80 39.90 28.80 39.90 39.90 39.90 29.80

31.90

# POWER FORUM

# HALL OF FAME



Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen Wie aut seid anderer POWER-PLAY-Leser.

Diese Seite der POWER PLAY ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlächten auf Computer,- Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bon-

bon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den er-Höchstreichten Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, deren Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend

"Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können.



Markt und Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München



Von Max Kahl aus Berlin stammte der Battle Squadron Rekord.

Ebenfalls aus Berlin kommt der Twinworld-Score van Denise Philipp

Arkanoid

Amiga: 841 290 von Manfred Dürnberger, Fieberbrunn

Batman the Movie

Amiga: 127400 von Joachim Schopf, Wöllstein

**Battle Squadron** 

Amiga: 3756350 von Max Kahl, Berlin

Amiga: 217841 von Günter Kleuser, Köln

Continental Circus

STE: 3962100 von Fabian Guter, München

Dragon Spirit

PC-Engine: 617940 von Carsten Müller, Ibbenbüren

**Grand Prix Circuit** 

C 64: Monza in 1:02.80 von Andi Obermeier, Neustadt

**Grand Prix Circuit** C 64<sup>-</sup> Monza in 1:00.69 von Andreas Johann, Lug

Amiga: 197 Tabelle von Stefan Bachmann, Travernünde

Gunhed PC-Engine: 3242190 von Stefan Kruber, Moers

Hard'n Heavy

C 64: 20 640 von David Ehrenbrink, Emsdetten

Indiana Jones Adventure MS-DOS: 692 von Daniel Schaller und Jan Conrad, Iserlohn

Kenselden

Sega: 59900 von Thorsten Biehl, Kirkel

Life Force

NES: 393 450 von Jörg Wagner, Buchholz

ST: 11 450 von Jürgen Starke, Grevenbroich

**Pipe Dream** 

C 64: 109 050

Toobin'

C 64: 102225 beide von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Amiga: 1912067 von Achim Kaspers, Osterwald

ST: 2069518 von Klaus Kakler, Saarwellingen

Rainbow Island

Amiga: 445320

Seven Gates of Jambala Amiga: 28720 beide von Andreas Kabbeck, Lehrte

Amiga: 1 Level in 0:20.6 von M. Sprau, Bruchmühlbach-Miesau

Robocop

Amiga: 338880 von Ingo Trosiner, Velbert

Robocop

C 64: 41 200 von Alexander Fila, Siegburg

Amiga: 1140700 von Hendrik Zimmermann, Steinau Ulmbach

Stunt Car Racer

Amiga: Little Ramp 0:46.62 (Lap) von Christoph Klein, Meerbusch

Amiga: Stepping Stones 0:55.90 (Lap) von Georg Dietl, Hockenheim

**Summer Edition** 

Amiga: 9.4 für Ringe von Markus Klaßen, Gangelt

Super Hang On

Amiga: 55942934 (Afrika) von Lothar Scherhaufer, Ulm/

Einsingen

Super Wonderboy

C 64: 780020 von Frank Kury, Waldkirch

Super Thunderblade

Mega Drive: 8025350 von Holger Rahmacher, Moers

C 64: 481 100 von Pascal Kremp, Kronberg

Amiga: 23920 von Denise Philipp, Berlin

ST: 489 300 von Wolfgang Kopp, Unterschleißheim

Thunderblade

C 64: 2293400 von Frank zu Klampen, Uplengen/Stapel

TV-Sports Football

ST: 140 zu 0 gegen Atlanta von Andreas Kuphal, Sulzbach

Wonderboy

C 64: 136260 von Michael Bölker, Isny

# BESTENLISTE

a sind wir wieder. Mit den allerneuesten Ranglisten der POWER PLAY-Ausgaben 5/89 bis 4/90. Aus technischen Gründen können wir leider die Wertungen dieser Ausgabe nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die PO-WER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also bis Juni '89). Bei den Videospielen kam übrigens der Gameboy hinzu, dessen Spiele wir in der letzten Ausgabe testeten. Angeregt von den vie-

len Denkspielchen haben wir Euch außerdem eine Liste der besten Computer-Denkspiele der letzten zwölf Monate zusammengestellt.

## Die besten MS-DOS-Spiele Platz Titel POWER-Wie lange Test in WERTUNG plaziert Ausgabe 1 (-) Populous 1. Monat 3/90 2 (1) Indiana Jones Adv. 90% 3. Monat 10/89 3 (2) The Sentinel 90.96 3. Monat 9/89 4 (3) Their finest Hour 88% 3. Monat 12/89 5 (-) Maniac Mansion 88.96 1. Monat 3/90 6 (4) Champions of Krynn 86 % 2. Monat 3/90 7 (5) Curse of the Azure Bonds 85% 3. Monat 8/89 (6) Red Storm Rising 85 % 3. Monat 9/89 (-) Sim City 9 8446 2. Monet 2/90 10 (7) M1 Tank Platoon 83% 3. Monet 11/89

Die besten Amiga-Spiele							
Platz Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe				
1 (1) Populous	92%	3. Monat	5/89				
2 (-)Rainbow Island	91%	1. Monat	4/90				
3 (2) Indiana Jones Adventure	90%	3. Monat	1/90				
4 (—)Pirates	89%	1. Monat	4/90				
5 (-) Maniac Mansion	88 %	1. Monat	4/90				
6 (3) Starflight	86%	2. Monat	3/90				
7 (4) Microprose Soccer	86%	3. Monat	9/89				
8 (5) Gunship	85 %	3. Monat	8/89				
9 (6) F-16 Combat Pilot	84%	3. Monat	11/89				
10 (7) RVF	84 %	3. Monat	11/89				

Piatz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgab
1 (1)	Heavy Metal Paradroid	85%	3. Monat	6/89
2 (2)	Curse of the Azure Bonds	83%	<ol><li>Monat</li></ol>	10/89
3 (-	-)Sentinel Worlds 1	81 %	1. Monat	3/90
4 (3)	Dragon Wars	81%	3. Monat	2/90
5 (-	-)Epyx 21	80%	1. Monat	4/90
6 (4)	Hillsfar	80%	3. Monat	6/89
7 (5)	Project Firestart	78%	3. Monat	7/89
8 (6)	Speedbalf	78%	3. Monat	9/89
9 (7)	Circus Attractions	77%	3. Monet	6/89
10 (8)	Gotcha	76%	3. Monat	10/89

Die besten C64-Spiele

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	3. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92%	3. Monat	7/89
3 (-	)Ultima V	90%	1 Monat	4/90
4 (3)	Indiana Jones Adv.	90%	3. Monat	1/90
5 (4)	Maniac Mansion	88%	3. Monat	11/89
6 (5)	Pirates	87 %	3 Monat	11/89
7 (6)	Tower of Babel	86%	3. Monat	12/89
B (7)	Microprose Soccer	85%	3. Monat	7/89
9 (8)	Kult	84%	3. Monat	8/89
10 (9)	RVF	84%	3. Monat	7/89

Die hecten Atari ST-Sniele

Platz Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1) Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2) Populous	Amiga	92%	5/89
3 (—)Populous	MS-DOS	92%	3/90
4 (3) Populous	Atari ST	92%	7/89
5 ()Rainbow Island	Amiga	91%	4/90
6 (4) Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (—) Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8 (5) Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9 (6) Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10 (7) The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
11 (—)Pirates	Amiga	89%	4/90
12 (8) Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
13 (-) Mantac Mansion	Amiga	88%	3/90
14 (-) Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
15 (9) Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
16 (10)Pirates	Atari ST	87%	11/89
17 (11)Ishido	Macintosh	87%	9/89
18 (12)Tower of Babel	Atan ST	86%	12/89
19 (13) Champions of Krynn	MS-DOS	86%	3/90
20 (14)Starflight	Amiga	86%	3/90

Die besten Videospiele					
Platz Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe		
1 (—) Tetris	Game Boy	96%	4/90		
2 (1) Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90		
3 (2) Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90		
4 (—)Tennis	Game Boy	90%	4/90		
5 (—)Super Mario Land	Game Boy	88 %	4/90		
6 (—) Puzzle Boy	Game Boy	88 %	4/90		
7 (3) Son Son 2	PC-Engine	86 %	7/89		
8 ()PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90		
9 (4) Dragon Spirit	PC-Engine	83 %	7/89		
10 () Castlevania	Game Boy	83%	4/90		
11 (5) Tiger Heli	PC-Engine	82 %	9/89		
12 (6) Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89		
13 (7) Triple Battle	PC-Engine	82%	3/90		
14 (8) Neutopia	PC-Engine	81%	2/90		
15 (9) Final Lap Twin	PC-Engine	81%	11/89		

Section 2							
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe			
1	Tetris	Game Boy	96%	4/90			
2	Puzzie Boy	Game Boy	88%	4/90			
3	Ishido	Macintosh	87%	9/89			
4	Shanghai	Game Boy	81%	4/90			
5	Sokoban	Game Boy	81%	4/90			
6	Turn It	Amiga	80%	11/89			
7	Pipe Dream	Amiga	78%	2/90			
8	Bombuzal	MS-DOS	75%	2/90			
0	Block Out	Amina	7496	2/00			

Amiga

Logo

Die besten einfachen Denksnielchen

4/90

70%

# **TRENDS & LEUTE**

m 17 10. 1989 bebte in San Francisco die Erde. Ein Teil der Bay Bridge stürzte ein und begrub neun Autofahrer unter sich. In der Nobel-Uni Standford fielen Tausende von Büchern aus den Regalen Mehrere kleinere Brände flackerten auf. Swimmingpools brachen. Dächer stürzten ein. Tausende Glasscheiben zerbarsten. Wie durch ein Wunder blieben 70000 Leute, die in einem Baseballstadion saßen, verschont; die Konstruktion widerstand dem Beben.

Auch die Softwarefirma Lucasfilm Games, die 30 Meilen von San Francisco entfernt residiert, wurde durchgeschüttelt; gottlob kamen alle mit dem Schrecken davon. Wir besuchten die Skywalker Ranch etwa zwei Monate nach dem Ereignis, das auch auf den amerikanischen Fachmessen immer noch für Gesprächsstoff ge-sorgt hatte ("Was haben Sie getan, als das Beben kam?"). Wir sprachen mit Brian Moriarty, dem Programmierer, und Mark Ferrari, dem Grafiker von "Loom"

Power Play: Ist es das erste Mal, daß ihr zusammenarbeitet? Wo habt Ihr Euch kennen-

Brian: Ich suchte einen Grafiker für "Loom". Normalerweise werden die Grafiken von verschiedenen Künstlern gezeichnet. Ich wollte jemanden, der allein für die Grafiken zuständig ist, damit das Spiel einen homogenen Charakter bekommt. Mark war zu dieser Zeit gerade frei.

Mark: Ich illustriere Sciencefiction- und Fantasy-Bücher, meine Materie sind also Zeichenstifte und Papier. Ich habe nie daran gedacht, auf einem Computer zu malen. Ich mochte die Kisten nicht und hatte mich vorher nie damit beschäf-

Vor einiger Zeit besuchte der Artdirector von Lucasfilm eine Messe, auf der einige meiner Zeichnungen ausgestellt waren. Er fing Feuer und lud mich ein, einmal die Ranch zu besuchen. Er zeigte mir die Ranch, gab mir eine ausführliche Tour über das wundervolle Gelände, lud mich zum Essen ein und fragte mich auffällig beiläufig, ob ich nicht interessiert ware, hier zu arbeiten. Um ehrlich zu sein: Ich war nicht daran interessiert. Es war der Name Lucasfilm, der mich dazu brachte, "ja" zu sagen. Ich ha-be es allerdings nicht bereut,

Programmierer Brian Moriarty hat ein Hobby, vor dem sich andere fürchten: Er sammelt Erdbeben. Wir sprachen mit ihm und dem Grafiker Mark Ferrari über welterschütternde Ereignisse und sein neuestes Projekt "Loom"





ich habe hier sehr viel Neues gelernt

Power Play: Ist es schwer, vom Zeichenstift auf die Maus umzusteigen?

Mark: Das Medium Computer ist fürchterlich beschränkt; diese Farben und die Block-Auflösung sind schrecklich. Details sind schwer zu zeichnen. Wenn ich eine Blume oder ein Glas male, muß ich das Pixel für Pixel tun. Steine, Himmel oder Wasser ist recht einfach. Ich hätte ein hartes Leben, wenn ich nicht tricksen könnte ... Man muß das Medium andauernd umgehen und immer eine neue Idee haben, das zu zeichnen, was eigentlich nicht möglich ist. Andererseits sind die Möglichkeiten so eingeschränkt, daß man nicht in Agonte verfallen muß, welchen Farbton man für den Baum links hinten nimmt. Es gibt einen richtigen Weg und den entscheidet das Medium für dich.

Ich arbeitete zuerst an den Hires-Grafiken von McKracken". Ich war sehr fru-striert, daß ich unter EGA nur eine 16-Farben-Palette benutzen konnte. Es sind wirklich fürchterliche Farben. Außerdem malt es sich mit ihnen schlecht, es fehlt ein dunkles Braun und dunkles Grün. Ich versuchte, die Farben zu mischen. Man sagte zu mir: "Neinneinnein, das kannst du nicht machen, sonst brauchen wir mehr Disketten für das Spiel. - Es gibt keinen Weg, die Bilder anständig zu packen.'

Als Zak fertig war, wurmte es mich noch immer, daß wir keine gutaussehenden Bilder zeichnen konnten. Also fuhr ich nach Hause, setzte mich hin und malte drauflos Das Bild ist ın Loom drin: Es ist das mit den Hügeln und dem Zwielicht im Hintergrund. Als ich fertig war, fuhr ich zu Lucasfilm, baute meine Maschine auf, lud das Bild - und verließ den Raum. Ich wollte das Bild für sich alleine sprechen lassen: "Das ist ein EGA-Computer. Wenn ihr etwas wissen wollt, wie's gemacht wird, kommt zu mir, dann reden wir drüber." Es funktionierte. Zuerst hörte ich aus dem Zimmer: "Wow" oder
"Das sieht nicht nach EGA aus" oder "Ich wußte gar nicht, daß man so was machen kann". Also setzten sich die Programmier-Genies hin und tüftelten solange am Code, bis wir auch diese Bilder vernünftig packen konnten. Jetzt bringen wir 60 Räume auf 6 Disketten unter.

Brian: Die erste Fassung von Loom war gigantisch groß. Ich wußte nicht, was ich mir da zugemutet hatte Bei Textadventures kann ein Autor alles machen: Code, Parser und Text. Wir waren beide recht grün hinter den Ohren, als wir anfingen. Das hat uns in einer Welse geholfen, daß wir nicht sofort auf alte Schemen zurückgegriffen haben.

Power Play: Du bist im Gegensatz zu Mark kein "Frischling", orler?

Brian: Nein, sicher nicht. Ich baute meinen ersten Computer, als ich in der fünften Klasse war.

Power Play: Was war das für ein Computer?

Brian: Es war eine recht einfache Kiste. Sie beherrschte einige Boolesche Operationen, sonst nichts. Nicht gerade grandios, aber ich bekam ein "sehr gut" dafür. Da lernte ich, daß die meisten Leute wenig Ahnung von Computern haben und sich leicht beeindrucken lassen.

Power Play: Und so kamst du zu Lucasfilm?

Brian: Nicht ganz, Mein Fall liegt etwas komplizierter. Zwei selbstgebaute Computer später sattelte ich auf Kunst um. dann arbeitete ich zwei Jahre als "visueller Designer". Das war's aber auch nicht; ich bildete mir ein, Englisch-Lehrer werden zu müssen Also machte ich meinen Abschluß in englischer Literatur. Als ich aus dem College kam, suchte ich einen Job und landete bei Radio Shack als Verkäufer. Das war 1978, der "TRS 80 Model 1" kam gerade heraus, Ich war im Geschäft, als der erste ankam - so verliebte ich mich wieder in Computer. Dann arbertete ich für DEC, gab ein kurzes Gastspiel als Kaufhausdetektiv und ging zu Bose, einer Lautsprecherfirma

Einer meiner Freunde hatte einen Atari 800 zu Hause stehen. Er hatte ihn gekauft, um mit Visicalc zu arbeiten; aber er spielte andauernd "Star Raiders". Da wurde ich aufmerksam. Ich kaufte mir '81 einen Atari 800 und ein paar Spiele: Star Raiders natürlich und "Strange Odyssee", ein Scott-Adams-Textadventure.

Ich beschloß, Computerspiele zu schreiben. Ich kündigte bei Radio Shack und ging zu einem Freund, der inzwischen einen Computerladen mit dem Namen "Analog" eröffnet hatte. Er gab eine kleine Hauszeitschrift "Analog Computing" heraus: Das war das erste Atari-Magazin. Das Magazin soilte später sehr berühmt und er Millionär werden. Ernaggierte mich als Computer-Journalist und technischen Berater.

Irgendwann während dieser Zeit bekam ich mein erstes Infocom-Adventure zu Gesicht. Ich sah die Spiele und wußte. daß ich für sie arbeiten mußte. Infocom bestand damais aus läppischen drei Leuten: Mark Blanc, Michael Berlyn und Joel Berez. Die Packungen waren toll, die Spiele brillant. Ich spielte "Deadline" und "Starcross". Ich war völlig weg. Ich schickte ihnen sofort meine Bewerbung zu, sie schickten sofort eine Absage zurück. Ich war enttäuscht und kontaktete Joel Berez auf dem Compuserve (einer amerikanischen Mailbox, Anm. der Redaktion). Ich schrieb ihm: "Hey, ich wurde von eurer Vorzimmerdame abgewiesen! Wißt Ihr denn nicht, wer ich bin?" Es funktionierte. Er brachte mich durch die Hintertüren rein

Power Play: Glücklich gelandet?

Brian: Ja. Ich war zufrieden. Ich begann nicht als Designer, sondern schrieb Interpreter und Parser. Ich programmierte die 6502-Umsetzungen für Apple II, Atari 800, C 64, Plus 4 und Tandy. Das dauerte sechs öde Monate. Ich sagte: Wenn ıhr mich nicht bald ein Spiel designen laßt, trete ich in Streik." Sie ließen mich programmieren. Dann begann ich mit Trinity, einer Fantasy-Geschichte um die Atombombe. Ich zeigte ihnen das Konzept, sie sagten: "Nett! Sehr nett! Aber leider unmöglich. Wir können's nie umsetzen. Es ist einfach zu groß." Dann kamen die Marketing-Leute angetanzt und sagten: "Wir brauchen ein Fantasyspiel. Wir brauchen unbedingt ein Fantasyspiel. Wir brauchen sofort ein Fantasyspiel. Willst Du kein Fantasy-spiel schreiben?" Also schrieb ich "Wishbringer". Es wurde ein großer Erfolg. Mit meiner neugefundenen Kraft und Überzeugung sagte ich: "Jetzt werde ich mein Atombombenspiel machen, ob ihr wollt oder nicht" - und schrieb Trinity. Es kam zwar gut an, verkaufte sich aber nicht so gut wie Wishbringer.

Nach einiger Zeit hatte Infocom finanzielle Probleme; die Leute waren demotiviert. Ich bekam Wind von der Möglichkeit, hier zu arbeiten. Sie führten mich herum und sagten: "Schau dir das an, all diese wundervollen Dinge: ein schöner Arbeitsplatz, der Sonnenschein-Staat Kalifornien und nette Kollegen. Du mußt nicht hier arbeiten, aber schöner wär's schon ..." Also zog ich hierher. Meine Verlobte kam mit; sie war nicht sehr angetan: "Da gibt es so viele Erdbeben". Mark (sarkastisch): Nein, die haben wir hier nie.

Brian: Jeder hier sagte mir, daß es kaum Erdbeben gäbe. Als ich den Kontrakt unterzeichnete, gab es schon eine leichte Erschütterung in Lucasvalley. Mark: Ein Beweis mehr, daß du daran schuld bist.

Brian: Bevor ich hierher kam, gab es wirklich weniger.

Power Play: Ist die Decke sicher?

Brian: Ja. Das ist der Konferenzraum, in dem wir alle saßen, als das große Erdbeben begann.

Power Play: Wir haben gehört, daß du Gläser mit Wasser aufstellst, um ein Erdbeben "sehen" zu können.

Brian: Ja, das stimmt. Ein Glas steht auf dem Fensterbrett in

meinem Büro. Die Oberfläche des Wassers ist ein guter Indikator, ob das Gebäude bebt.

Mark (sarkastisch): Wir nennen Brians Arbeitszimmer "Seismisches Zentrum".

Brian: Ich war schon immer an Seismologie interessiert. Ich habe hier eine Menge gelernt. Die Natur war so zuvorkommend, mir mehrere Beben zu stellen, inklusive dem großen. Wir hatten sieben, seit ich hier bin.

Mark: Niemand fühlt sie schneller als Brian.

Brian: Das große war anders als die anderen. Normalerweise rumpeln sie nur ein wenig. Dieses begann als kleines Rumpeln, dann wurde es immer intensiver. Dann gab es einen Ruck, als wäre das ganze Gebaude drei Fuß in die Luft gesprungen. Das war der Zeitpunkt, als wir uns unter die Tische warfen. Danach schüttelte es noch eine Weile — etwa 15 Sekunden lang.

Mark: Gott sei Dank nur so kurz. Hätte es 20 Sekunden länger gedauert, wäre alles von Oakland bis Treasure Islands zerstört gewesen.



# TRENDS & LEUTE

Power Play: Mark, wo warst du, als es losging?

Mark: Ich war auf dem Weg zum Meeting, bei dem Brian unterm Tisch lag. Ich fuhr zuerst über den Teil der Bay Bridge, der später zusammenbrach und neun Personen das Leben kostete. Als es losging, war ich auf der Richmond-Brücke, Mitten auf der Brücke zog mein Wagen plötzlich nach rechts, Ich dachte, ich würde ein Rad verlieren, und wurde sauer, Ich dachte mir nur, "verdammt, ein neues Auto und dann das..." Ich habe schlechte Erfahrungen mit Autos. Ich stieg in die Eisen, um langsamer zu werden, bevor das Rad ganz runterkam. Als ich auf die Straße sah, bemerkte ich, daß mein Vordermann ebenfalls langsamer fuhr, Ich dachte mir "Öha, da ist sicher Öl auf der Fahrbahn".

Während ich noch nach einer Erklärung suchte, kam die große Schockwelle. Alle Wägen flogen einen Meter nach rechts und wieder zurück. Es war gespenstisch. Zu diesem Zeitpunkt kapierte jeder, was passiert war. Ich dachte mir: Brücke sein". Ich habe mich damit beruhigt: "Wie groß sind die Chancen, daß es dich genau auf diesem kleinen Stück erwischt? Absolut minimal. Also stell' Dich nicht so an." Denkste.

Alles stoppte. Wir warteten, bis die Brücke aufhörte, sich zu bewegen. Dann krochen wir weiter, bis es wiederkam; diesmal heftiger als zuvor. Alle fuhren an den rechten Rand — außer mir. Ich dachte mir "Danke, daß ihr aus dem Weg geht, solange es noch einen Weg von dieser Brücke gibt."

Brian. Es war das schlimmste Erdbeben seit 1906<sup>1</sup>

Mark: Aber es kam noch besser. Als ich endlich von der Brücke runter war, dachte ich mir: "Mann, das war gruslig. Aber die Brücke steht noch, das große Beben kann's also nicht gewesen sein." Ich schaltete das Radio ein. Der Diskjockey war ruhig, ich sagte mir. "Wow, 5.6 — ein mittelschweres Beben, und das direkt auf der Brücke. Das kannst du deinen Enkeln erzählen." Ich wollte mehr Informationen und drehte den Knopf — doch da

Bridge sei zusammengebrochen, vier Städte würden brennen, und der Marina District läge in Schutt und Asche.

Brian: Der schlimmste Moment war für mich, als ich das Radio anschaltete. Es gibt einen Ton, den eine Radiostation im Katastrophenfall an alle anderen sendet, damit sie sofort abschalten und die Bevölkerung nicht zwischen 40 Stationen herumsuchen muß. KCBS spielte genau diesen Ton. Mir rutschte das Herz in die Hose. Ich wußte, wie schlimm es gewesen sein mußte.

Ich dachte, Los Angeles wäre platt. Das Fernsehen begann zu berichten. Meine Verlobte schaltete schnell, schmiß eine Videokassette in den Recorder.

Mark: Brian hat sie gut trai-

Power Play: Wie heißt er bei euch? Mister Erdbeben?

Mark: Wir nennen ihn so Es geht das Gerücht, daß Brian die Frau heiraten wird, die mehr als 6 auf der Richter-Skala überlebt

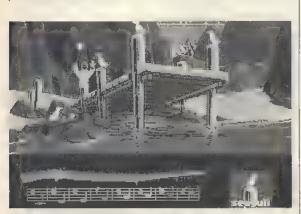
Brian: Die Nachrichten, die es zuerst schlimmer gemacht haben, beginnen jetzt, alles zu verharmlosen. Eine Sensation daraus zu machen, wäre schlecht für den Tourismus und das Geschäft gewesen. Jetzt verschweigen sie einige Tatsachen, die jeder weiß. Die Hälfte aller Container-Kräne im Hafen von Oakland fielen um. Viele Nordstroms (eine große Einkaufkette) haben ihre Dächer verloren; darüber hat niemand berichtet.

Es hat dem Tourismus schlimm geschadet. Meine Frau leitet einen Geschenkladen in San Francisco. Sie macht jetzt 50 Prozent weniger Umsatz. 1906 haben sie sogar Fotos retuschiert, um die Schäden zu verheimlichen. Man vermutet, daß die Stadtväter oder Bürger Feuer gelegt haben: Sie hatten zwar keine Erdbeben-, dafür aber Feuerversicherungen...

Mark: Das Witzigste war die Zeitung, die einen Tag nach der Katastrophe schrieb: "Bay Bridge eingestürzt", was ja nicht stimmte. Als einen Monat später die Brücke wieder öffnete, schrieben sie von "dem Stück der Brücke, das sich beim Beben gelöst hatte".

Brian: Es ist eine Erfahrung, aber ich würde sie niemandem emofehlen

Power Play: Zurück zu Loom: Wie lange hast du für das Spiel gebraucht?



Die erste Grafik, die Mark für "Loom" zeichnete (oben) links der Programmierer Brian Moriarty

"Oh mein Gott, ich glaube es nicht; ich bin hier. Ich bin ausgerechnet hier, 1000 Fuß über dem Wasser."

Das hat seinen Grund: Als ich noch in Oakland lebte, fuhr ich zweimal täglich über diese Brücke. Von dort hat man einen wunderbaren Blick auf San Francisco; manchmal, wenn ich San Francisco sehe, denke ich an Erdbeben. Das tut jeder, der hier lebt. Ich sehe auf diese wundervolle, große Stadt und denke mir: "Junge, wo immer du bist, wenn das große Beben kommt, laß es nicht diese

waren keine Sender mehr. Alle waren verstummt. Das war der Punkt, an dem es mir mulmig wurde. Zehn Minuten später gab der Diskjockey durch, es sei 7.0 auf der Richter-Skala gemessen worden. Er plazierte das Epizentrum direkt unter das Haus meiner Eltern. Ich war fix und fertig. Später stellte sich heraus, daß es ganz wo anders lad.

Brian: Die erste Stunde war erschreckend, weil es keine Information gab.

Mark: Was die Leute erzählten, war schrecklich: die Bay

Brian: Oh, oh ...

Mark: Es war einmal ein Spiel mit dem Namen "Loom" Brian: Ich bin seit 1988 bei Lucasfilm. Im August schrieb ich die Idee nieder und tüftelte ein wenig herum. Seit Januar arberten wir dran. Wir wollten es im September fertig haben, aber das war lächerlich wenig Zeit. Das liegt daran, daß wir unheimlich viele "special case animation" haben. Das sind die Szenen, in denen die Spielfigur nicht nur herumläuft, sondern etwas Besonderes tut: einen Gegenstand aufheben, ins Wasser fallen etc. Mark sitzt nicht alleine dran; Steve Purcell hat sich um die Animationen gekümmert. Wir programmieren in SCUMM. In der ersten Version wurde Maniac Mansion geschrieben, Zak dann in SCUMM 2. Für Indy und Loom haben wir SCUMM 3 verwendet. Beide haben dasselbe System, auch wenn sie ganz unterschiedlich aussehen. Indy benutzt nicht alle Möglichkeiten, die SCUMM 3 bietet.

Power Play: Du hast bei Loom eine sehr ausgefeilte Geschichte erfunden Was macht dir mehr Spaß: das Programmieren oder das Erzählen?

Brian: ich erzähle gerne Geschichten, das Programmieren ist lediglich die Kette um mein Genick. Wenn ich mit Büchern Geld verdienen könnte, würde ich's tun. Es gibt viel mehr Möglichkeiten, als wir uns jetzt vorstellen. Wir brauchen einen besseren Weg, um Spiele zu schreiben und sie zu präsentieren. Es ist sehr schwer, immer an den Grenzen der Hardware zu kleben. Wie soll man eine interaktive Erfahrung mit 6 Disketten machen? Ich glaube, Loom ist so weit gegangen, wie noch nie ein Spiel zuvor. In Text-Adventures konnte man experimentieren; dort handelten wir mit Text, was eine extrem gepackte Form der Kommunikation ist. Ein Absatz beschreibt einen Raum, trotzdem kann ihn jeder besser sehen als auf einem tollen VGA-Monitor. Es ist traurig, daß diese Kunstform verschwunden ist, sie hatte mehr Potential. In Grafik-Adventures kann man Dinge zeigen, aber das sind nur verdammt wenige. Man kann keine riesigen Weiten zeigen, ohne an Details zu verlieren

Es ist schon für Filme schwer, das rüberzubringen, aber Computer versagen hier völlig. al



ehrenhaften Titel "Bösewicht des Jahres" nominiert worden

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE











MANA, WER WIRD DENN JETET SCHON LAMPENFIEBER BEHOMMEN? SCHOOL EMPENHEERER BEHOWNER WICH HELTE ES FUR SEHR ERSTREBRIS WERT, DIESEN TITEL ZU ERRINGEN – DANN MONNTEN WIR ENDLICH UNSER NEUES RAUMSCHIFF BE-ZAHLEN.. PSST!



... WENN JEMAND ERFAHRT, DASS ICH UNSER NEUES RAUMSCHIFF BEZAHLEN MUSS, WERDE ICH BESTIMMT NICHT GE WAHLT PRIZI DRUS MANN 1CH ENDLICH VER-SEIN GASS DYTER-

097

RAUM KREUZER DER KLASSE 28T,I WAR FRÜHER MAHDRESCHER AUF PLANET FUTSCHI 2, DANN JAHRELANG LADEN-HÖTER AUF EPSON

UF DYTER-03 TREFFEN BEREITS DIE ERSTEN BOSEWICHT-KANDIDATEN EIN, DYTER-OS IST EINE BESCHAULICHE WELT MIT DEM GRÖSSTEN OZON-LOCH DER BALAXIS... TOURISTEN AUS ALLEN TEILEN DES UNIVERSUMS STRÖMEN HERBEI, UM DAS ALLJAHRLICHE MULLBERG-WENDEN ZU



ES GIBT NUR EIN MOTEL . DAFUR HABEN ALLE ZIMMER EINEN GUTEN BLICK BUF DIE MÖLL-HALDEN. HERZLICH WILLKOMMEN











BEGONNEN, ZUNACHST WERDEN DIE SIEGER IN DEN WENIGER ANSPRUCHSVOLLEN KATEGORIEN GEKURT...

UDO FINK ERHÄLT FÜR ÖLLES
SCHMOTZFINKENTOM EINEN SCHMUTZPREIS ERSTER ORDNUNG!

DANKE
DANKE
DANKE

LACHHAFT,
ZU HARMLOS!













NEUE FOLGE SINEUE FRAGEN:
FUNKTIONIERT DR. BOBOS ERFINDUNG
STÖRUNGSFREI? KANN STARKILLER
DEN BEGEHRTEN BÖSEWICHT-PREIS ERRINGEN? WIRD ROLF BOYKE DEM
DRUCK DER LESERSCHAFT NACHGEBEN
UND DIE NACHSTE FOLGE AUF DREI
SEITEN ERWEITERN? DIESE
WYSTERIEN WERDEN WIR IN VIER
WOCHEN ENTRATSELN...



# POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehön? Haben Sie Schware anzuberten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, eine private Kleinanzenge mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubnik ihrer Wahl aufzugeben, in der nächsten Ausgabe soger noch kosterios, Ihrer Kleinanzeige muß aber bis 15. Mar 90 beim Verlag vorliegen. Später einigehende Aufträge können nur gegen Er sendung von DM5, in bar oder jag vorliegen. Später einigehende Aufträge können nur gegen Er sendung von DM5, in bar oder jag vorliegen. Später einigehende Aufträge können nur gegen Er sendung von DM5, in bar oder jag vorliegen. Später einigehende Aufträge können her private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der Jufl-Ausgabe (erscheint am 22.06.90).

Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 15. Mai '80 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play Später eingehende Aufträge werden in der August '80-Ausgabe veröffentlicht. Am besten versyenden Sie dazu den vorbereiteten Anzelgen-Coupon auf Selte 88. Bitte beachten Sie. Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen. Der Verlag behäft sich die Veröffentlichung dingerer Texte vor Kleinarzeigen, deren Fext auf eine gewerbliche Tätigkeit sichließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummem werden nicht

Verkaufe Final Cartridge III 35 DM, Remoter Thomas, Tel 0941/92229

Suche The Great Giana Sisters oder Hard n Heavy für C64 (Originale). Schreibt en Pamer Reinhard, Schulgasse 2, A-2424-Zurndorf (zahle 40 DM)

Verkaufe C84 + Floppy 1541 + Diskbox + Disks + anderem Zubehör Preis VB 500 DM Tel. 07023/3470, Rouven verlangen

Suche dringendet Projekt Fire Star I, Micro-Soccer und Thunder Blade für den C84. Be-zehle auch. Schreibt an: Martin Steiner, Taxach 147, 5163 Mailsee

Verxaule C128D. 1571, 1541 II Modul, ca. 215 Disks, Dalasetie + 15 Kessetten und viel Lite-ratur VB. Ruft Ma x Bader im Rosengarten 4, Tel 07822/61128

Verkaufe »Auf Wiedersehen Monty» für 30 DM. Tel. 09381/9329 (Stephan)

Wanna have an Intro?? I can code ya onet! Send me a Diak and Stamps for Into! Write to: Style, Junkernbüh! 4, 7703 Rielaangen 2

Suche Bards Tale (+)| für zusammen 30 DM Außerdem ASM + Happy-Computer 10/88 inkl Powerplay, Michael Krämer, Tel 0228/650271

Verkaufe: C84 + Floppy 1541 + Datasette + 170 Disks + Drucker MPS801 mit Module + 3 Originale + Disklocher für 600 DM? Teil. 02381/77310

Suche 100% zuverl. Tauschpartner für C64 auf Disk Habe z B. Last Ninja II, Fish, Red Heat Ughlympics usw. Listen an Frank Held, Semiparsir, 4, 7630 Lahr, 100% Antwort

Verk. Orlginal Katakis für 25 DM inkl. Porto. Verpackung und Anleitung Klaus Schmidt, Am Main 31, 8581 Lanzendorf (Disk)

1571 Floppy zu kaufen gesucht. Bitte o.k., egal ob alt oder neu, hole selbst ab. Bitte an: R. Neumann, Ander Burg 8, ODR-5700 Mühlhau-

Switzerland C64 Do you wanna new Stuff then call to: CH-053/253347 (Marc) of Shadow Wir tauschen + verkaufen neueste Soft

Verk, "Street Sports Soccer" 20 DM; "Burst Nibbler 1,9" 20 DM; "Defender of the Crown" 25 DM; "Pirales" 25 DM: "Portal" 30 DM. Tel.

Wichlig — Junger Computer-Freak sucht Spiele-Konlakt, After ega!! Liste autordern: D. Buss, Neustr. 13a, 5850 Leich ngen 1

The Delta-Force (DTF) ist searching for new contact. Write to: Delta-Force Team H.O. Kampstr. 6, 5950 Finnentrop

O84 + Floppy 1541 + Geos + Maus + 2 Joy-sticks + diverse Diskerten, für 450 DM Tel 05305/2383, ab 14 Uhr

Computer-Fan sucht Erfahrungsaustausch zum C64. Bilte schreibt an Michael Raue, E.-Weinert-Str. 3, DDR-3600 Halbersladt Umsonst braucht ihr mir Stuntgarrager oder Shinobi mcht zu geben, denn ich zahle für eins davon 10 DM. Roland Nagel, Stenderup 47, 2342 Gelling, Tel. 04643/1397

Angebot Stop Verkaufe C64/Floppy/Diskettenbox/Softwa 2 Resetsch./ 3 Geos/30 Disk. R. Laps, enbox/Software/ Gutenbg. 5, 8951 Ronsberg, gegen 1 DM

Trans AM ist searching for real good new con-lacts. If your stuff isn't older than 1-2 months. Call 02520/1330 (Dirk). Only late in the after-

Suche Software für C84 Ang. bitte an: A. Auer, Jaulen 7, I-39038 Innichen

C84 Disk: Saling 200 ÖS/30 DM, Lauret & Hardy 150 ÖS/20 DM, 64er SH 37, 42 je 50 ÖS/7 DM. Christian Zemsauer, A-4814 Neutrichen 84

Suche: Software für C64. Meiden unter 05251/48259. aber bitte nur neue und gute Sachen, Marc

Kaufe, tausche und verkaufe Originale. Suche und biete Adventures und Rollansolale. Schuh Gerald, Eppensteinerweg 8, A-8052 Graz, Tel. 0316/518485

C84: Suche Tauschpatner für C84-Spiele. Schickt Eure Listen mit Rückporte an: J. Geissler, Sauerbruchstr. 10, 8630 Coburg

Suche Tauschpartner für C64 (Disk), Schickt Eure Listen an: Holger Tews, Roeckstr. 16, 2400 Lübeck

Suche gebr. C64/128D. Tel: 07426/3621

Verkaufe C128 + 1541 + Farbmonitor 1801 + Datasette mit 7 Spielen + Disklocher + viele Disketten + Disk Box 750 DM Steffen Lucht, Alter Schulweg 6, 2151 Hollern, Tel. 04141/7574

Verkaufe ca. 150 C84-Originale auf Disk + Kassette (Preis 5-35 DM), Z. B. Batman 25 DM, Projekt Firestart 30 DM, Moorwalker 25 DM Tel. 06251/71465

Suche Tauschpartner, Nur Disks, C64 ältere und neue Programme. An Sven Morawe, Book-homer 4, 2875 Ganderkesee 1

Rollen- und Strategiespiele (O64, origilate + neue) z.B. Sentinel Worlde + Knights of Leneus) z.B. Sentinel Worlds + Knights of Le-gend + Ult. V + Pool o.R. u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567, Timp

Suche (ndisna Jones II (Adv.), or Finst Cartridge III. Biele 40 DM or 30 Disks mit Top Games z B. Zak, Manisc, PS: Indiana J., kein Orig. Tel 05341/13099

Suche dringend Lösung für das C84-Spiel «TItanic=«. Nehme auch Karlen und Teillösungen Tel. 05509/1546, Markus

Verkaute C84 + Diskettentautwerk il + 70 Disketten + Diskbox Meldet Euch bei Klaus Schwerer, Siebenbrunner Str. 5, 8000 München 90, Tel 089/65848, VB 330 DM

Suche orig. Pirales, Kaiser, Printshop + Ext., Printmaster + Ext., Loderunner, Goonles, Sp. Taxi, Imp.Miss. I., C. Wittermund, Obere Clignet-Sir 31, 6800 Mannheim 1

Verkaufe 64er Disketten, 4 Disketten-Boxon à 100 Disk, pro Box 180 OM/FP Tel. 02161/605410, abends ab 19 Uhr. Bis bald

Verk. 75 Spiele (C84) für 10 bis 25 DM je Spiel Liste gegen 1 DM bei Michael Abraham, Sport Liste gegen 1 DM bei Michael Abraham, Sport-platzstr. 7, 8318 Bodenkirchen, Tel. 08745/407

Suche Tauschpartner C64D. Habe immer akt. Games wie: X-Out, Batman, Wonderboy, Ca-bal usw. Horst Bosche, Wurfenweg 45, 2980 Norden I, Tel: 04931/157795

Suche Tauschpariner für C84 (möglichst Raum Pinneberg) Schickt Eure Listen an: An-dreas Konopka, Diestewegstr 28, 2080 Pinne-berg. 100% Antwort

Verkaufe C84 II + Floppy + Geos 2.0 + Geos, Maus + Giga Paint + Diskbox + Locher + 8 original Spiele (z.B. Last Ninja). Tel. 07181/71506, Steffen, ab 18 Uhr. VB 650 DM

ich suche zuverlässigen Tauschpartner für C84. Ich habe die neusten Spiele. venstr. 7, 4047 Dormagen, Tel. 02106/40662

Suche X-Out for C64 & R-Type + Phobia Tel. 0208/74486. Malk

Verkaufe meinen C64 (kapuit), Floppy 1541 voll funktionsfüchtig, Dalasette (+ Spiel), Maus 1351 (+ Testdiskette) + Mausmalte. Alles VB 400 DM Tel. 069/704548

Suche Litti's Hot Shot, Bodo Illigners Super Soccer, Kick Off, etc. habe gute Spiele wie z.B. Emylin Hughes, Micro Soccer Bundesinga 85/86 Tel. 05137/78705

Suche

Modern 2400 Baud, max 200 DM 64er 7/87, max. 4 DM Yausche Soft einer Art Chartron, Aft-Kerow 28, DDR-1123 Berlin

Tausche neueste Demos — keine Spiere oder Raubkopien, Schreibt en: Michael Rank, Gun-Iherstr. 22, 8000 München 19

Achlung! C84 Achtung Suche Anleitung für »John Elways Ouster-back» Biete 20 DM Holger Hirsch, Ortsstr 37, 4902 Bad Sazulien 5

For Swapping 600D, Demos and other Stuff Send Disk or your Lists to me. Contact me fast E. Schwalb, Schnurgasse 8, 6331 Waldsolms 1 See Yaah

Orig Spiele m. Anl. Flugsim II (dt.), Defender o.t. Crown, Armagaddon Man & Captein Bloodi Alles m. Verpackung, zus. nur 70 DMI Tel. 02303/14009

Verk 13 orig. Spiele für C64 für 170 DM Liste gegen 1 DM von Andreas Baum, Eugen-Roth-Str. 25, 8430 Neumarkt/Opf

Verkaute original Hard- und Software (für bis zu 25 % des NP). Liste gegen 1 DM in Brief-marken bei Markus Massar, in den Wiesen 6, 6521 Mölst

Zu verkaufen: Highlights (Kalakia, Dager-Freak, Garrson, Realm of the Trole u Volley-ball Simulator) Disk, 40 DM. Rick Dengerous 20 DM. Tel. 05534/2918

DDR-C84/128-User suchen Erlahrungsaus-lausch mit Usern in der BRD u. Berlin-West Kontaktadresse Raf Tollenberg, S.-Negel-Sir 15, DDR-4500 Dessau

Verkaufe C128D mt Final Cartridge 3, Datasette, Joysticks, Mouse, Computertisch, 130 Disks und Handbücher für nur 1000 DM/VB, NP 1800 DM Tel. 09231/61365

Verk. 128D/PC + Spitzen-Zubehör 126D/PC + viel Super-Software (Super-Anwendungs-programme + Super-Games) + Joyaticks, Maus, Bücher, VB. 16 Uhr, Tel. 09228/219

Verk, Seikosha SP180 VC + 2000 Blalt Papier, VB 300 DM, Floppy 1541, VB 175 DM, 350 Diek, (voll), VB 175 DM, Außerdem, Maus, viel Litera-tur u.a. Tel. 04441/4590

Verkaula für C84 OB Imperium 25 DM, E. Hug-hes Soccer 15 DM. Bands Tale 10 DM, Football M. 10 DM, Hawkeye 20 DM, Klick Off 15 DM, Micropro. Soccer 20 DM, B. Tale 3, 25 DM. Tel. 02183/6207

# Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksem, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Öriginalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivlirechtlich verfolgt werden. Bei Ver-stößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,--- gerechnet werden,

Originalprogramme sind am Copyright-Hinwels und am Originalaufkleber des Daten-trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerwelse originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzublaten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für thre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffenblichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



on were potential

# ife Force

Man erhält 30 Extra-Leben, enander das Joypad nach rechts drückt, danach Knopf <A> < START >. So duritte man sich durch ale fendlichen Horden oben, oben, umten, umten wenn man im Ttelbild ninter und <B> betätigen ITHES, rechts, campfen. Z S

Außerdern solltet Ihr bei jeien: im ersten Level mit dem echte Spitze des Feisens beuhren Das gibt ein Extra-ce

dem Spiel folgendes beach

aradius

intereinander oben oben unechts drucken, and danach fasten <A> und <B> Das vaffnung. Den Trick kann man START > pausieren, dann en, unten, links, rechts, links, Raumschiff hat etzt volle Be-Spie Ε Mitten

ennmal in jedem Level anwenden. Spart ihn Euch auf. n

den Folgelevels kann er dann entspreohend öfter benutzt

Gett folgenden Code ein, und Ihr seif kurz vor dem Muter-Gehirn, 210 Raketen stekdurfte das Vieh e-gentlich zu schaffen sein

des, und ihr könnt schon mal sohnuppern. Beim letzten Code ist das Spiel fast fertig ge-löst Benutzt fo gende Spiele-Coetwas weiter ins Spie, hinein-

E'O N258 42R NOON E'O N2U- 17" 11"N 340 N2'V 14" 361Y

Hinterteil des Schiffes des die

# Metroid

d eses fast ganz am Schluß, wo man sich durch die rote Punkewand schießen muß. Am Jneren Bildschirmrand gibt es dort e ne Einbuchtung, in die man rückwärts flegen muß.

ben Im zweiten Level wartet

en im Handgepäck. Damit

OBTVII -P-u6 9t/ah1 800Tu

das man gut gebrauchen kann.

Das gibt noch ein Extra-Leben,

as putzige Plattformspiel

den. Fine Abkürzung für Level steckt vo fer Uberraschun-2 2 fand Frank Fleischer aus er zum Käfig am Levelende zu Jortmund heraus, Um schner gelangen, müßt Ihr folgendernaßen vorgehen.

dann den Gang ent ang nach echts, Wenn der Gang einen werfer auf den biauen Ballons ois eine Art Feuerrad in einem Pfeilwerfer kommen), Dann Man fliegt erst mit dem Balon des Bogenschützen-Kaninchens senkrecht hoch and Knick nach oben macht, filiegt ab Das macht man solange, schwarzen Kasten erscheint neben dem Tor, aus dem die man hoch und sch eßt die Pfeil

1egt man zum Feuerrad. Tiห erscheint der Text "Level 2 angelangt.

zerspringt der Wal in viele nandliche Fiswurfel Gutes Trming braucht man schon, um den Tropfen auszuweichen Stellt Euch zunächst vor die Zacken auf der linken Seite, damit der Wal Euch versch uckt Im Wa bauch ständig veichen Das ganze ein Weilchen durchhalten, und schon oallem und den Tropfen aus

serd thr am Ende dieses Levels seginnt sich zu drehen, und es Ready?": Schwupp - schon

Kein Prob em wenn man die

Der steinerne Oktopus

AMIGA - ATARI ST - C 64

auf die oberste Platiform und die Fiedermäuse achten, die aus der Nase des Oktopus Waffe als der Bombe ist es fast

Bombe als Waffe hat, Springt schießt, was das Zeug hält. Auf

> Dann noch ein paar Takti-cen wie man die Endgegner pesser in den Griff bekommt Der Eiswal

commen Mit einer anderen

ausweichen und in den geöffneten Bauch schleßen. Das ist die einzige Möglichkeit, den Kerl zu verwunden. Oder kennt Endgegner, dem steinernen Oktopus, Immer den Raketen gegnet man einem ganz fiesen emand einen anderen Weg?

Am Ende des 3. Levels be-

Brocken zu besiegen. diesen

unmöglich,

AMIGA - ATARI ST - C 64 - MS-DO

ZUM SAMMELN

OWER TIPS

OWER TIPS



nac Mansion" löst jeden Monat eine Flut von Fragen aus Der Software-Klass ker "Ma-Wir haben die häufigsten Fra-

AMIGA - ATARI ST - C 64 - MS-DOS

Unter der Fußmatte liegt der passende Schlussel Haus rein

Hilfe! Ich komme nicht ins

die Briefmarke wieder drauf

Es bleibt Euch übertassen

We öffnet man das Paket?

dem Paket ins Haus gehen und es dem Sohn geben. Darauf-Zimmer gebeten, der einen Das Paket muß man gar Briefmarken holen, dann mit nes in wird man von ihm in sein kommt, sollte man sich nicht öffnen. Wenn es

den Bnef aus dem Tresor zu-Die Briefmarken kann man weiter verwerten Man erhitzt sammen mit einem Wasser. das in der Mikrowelfe, öffnet Doer seine Plane informiert.

na dann und klebt hinterhei

Nendy) oder das Demo-Tape Jetzt legt man den Umschlag weder in den Briefkasten und nger Zeit kommt tatsächlich ein Briefträger und holf das sensendung an, steckt in den Umschlag entweder das mit ie Manuskript (geht nur mit stel t die Fanne hoch: Nach ei-Jetzt s eht man sich die Fern Schreibmaschine uberarbeite geht nur mit Sid oder Razor) welche Figur ihr dazu nehmt.

yen gesichtet und beantwortet

Packchen ab. Der nnalt des senen vorgestellt Wenn man Jmschlags wird dann im Fern-Briefkasten kontrolliert

mes-Dauerh t "Manlac Man-sion"

oslegen, D.e, Enemy, dre

Her geht's weiter mit den

Wie reparient man die defekte

ung repanent hat, haben die Videospiele In der Spielhale ungen repareren. Dazu muß allerdings die Taschenlampe prennen (wenn die Batterien ncht mehr ausreichen, sollte nan es mit denen aus dem Ræ dio versuchen). Der Strom muß nach 3 min wieder eingestelft werden, sonst flegt das Haus iorraum die Sicherung raus. Dann kann man mit den "Tools" us dem Kofferraum die Leiin die Luffi Wenn man die Lei-Zuerst dreht man im Reak

Wie kann man die Zahlencombination am Safe vergrößern?

Den Safe bekommt man so aus dem Pool), Braten und Corohr zweimal nach tinks, indem eingeben muß um den Safe zu fleischfressenden emander rad oakt.ves Wasser a geben - woh bekomm's. etzt kann man an hr nach oben in den Teleskopraum klettern. Dort dreht Ihr das Fernhr iedesmal eine Münze werft und schaut dann ins Okular Hat man alles richtig gemacht auf' zuerst das Bild öffnen Pflanze im Kaminzimmer nach Dann der

# EW ZHALAND STORY AMIGA · ATARI ST · C 64

Bildschirm steht) das schöne (wenn "Press fire to start" arr unend ich viele Leben erhält. Cheat entdeckt, mit dem mar Arriga besitzen. Er hat der zweiten Kiwis, die einer mund hat den Trick für alle ven

befindet (siehe POWER PLAY zung "New Zealand Story" ei-nen weiteren Kniff entdeckt.

Warps, mit denen Ihr Euch das diesen Tip verantwortlich. aus Bielefeld zeichnet sich für

Es gibt noch zwei weltere

1/90) und dann die Help-Taste Wenn Ihr Euch im Cheat-Wode Sascha Strickar aus Dort-

motherfuckenk wibastards thr mußt einfach im Tite bild

die, die die Aktivierung des habt, ertönt eine kleine Meloist und Ihr Euch nicht vertipp tippen Wenn das gescheher gleichzeitig drückt (viel Spall die C 64-Freaks dran, Wenn ausgerüstet wurden, sind jetzt zer mit unendlich vielen Kiwis und gut geölte Finger; das man im "itelbild die Tasten weiter drückt, kommt Ihr eine Runde iry cheating Nachdem die Amiga-Besit 64

Bidschirmleben wesentlich der Euch in Level 1\_4 trans Es erscheint ein Warp-Feld höchsten Punkt erreicht habt Stelle und feuert wenn ihr der aur die oberste, springt auf dei Kiwi, drei Plattformen. Ihr hüpf finden sich, gleich neben dem roigendermaßen an sie ran: vere nfachen kann. Man komm poniert, Am Ende des Levels 1\_1 be

müßt Viel Spaß beim Auspro-Punch Out der Ihr das Spiel durchstehen des Roboters eine Frau, mit inn eingebt, erscheint anstelle JUSTIN BAILEY ----hr mai ausprobieren. Wenn Ihi

Boxeraufstellung durchstenen Das Nirtendo-Boxen ist fü so manche Überraschung gut ren Kämpfer eine völlig neue So kann man mit dem wacke

Gebt dazu den folgenden Co

Auch folgenden Code könnt <B> und <SELECT>. Die Boxer sind die gleichen wie im

auf beiden Joypads Taste <A> und <B> sowie auf Joypad eins <START>. Der

mer und firzt englos über das Puck wird jetzt nicht langsa-

Spielfeld, wern er nicht von ei-

d gkeit und die Spielzeit einge

Nachdem Ihr die Geschwin

stellt habt, drückt Ihr wieder

laste

beide Mannschaften keiner

< START >-Taste, Jelzt haber

<B>, sowie auf Joypad f die

Torwart

er") drückt man suf beiden Joypads Tasten <A> und sollen (" Player" oder "2 Play

so Nach der Auswahl ob ein oder zwei Spieler mitmachen

Ice Hockey sten <A>, <B> und <SE-LECT>. ht Torwart gespielt? Auf jeden Fal 06 113 0120 Schon mal das ganze ohne

alles an diesem Super-Sp'e könnt Ihr Euch anschauen, wer stehenden Code eingebt Wern hraußerdem der nachhenfolge hat sich geändert normalen Spiel. Nur die Reiletzten Zahl zusammen mitgearbe tet hat: Auch hier drückt Ihr bei 함

dürft Ihr dann beim Spieler ein gehöriges Stück aufmerksa-mer sein. Der Trick funktionien schen Figur gebremst wird, h ne" eigenen oder gegneri

AMIGA - ATARI ST - C 64 -

# SAULAG SAUGOZ, TELL AMIGA · ATARI ST · C 64 · MS-DOS

verbrater, wie Ihr worlt. jetzt an könnt hr so viele Kiws Cheat-Modus bestätigt.

ğ

In Level 1\_4 stoßt ihr auf eine Plattform, auf dem die

gen. Wenn Ihr dort schießt, kommt Ihr in Level 2\_2. a/ Buchstaben "N" und "E" lie-

Be der letzten Zahl drückt zusammen Taste <A>, Taste

135 792 4680

Andreas Würfe hat bei

Spielautomatenumset

nen Level weiter Stefan Lange ben Mit der "Pfeil hach links". hat man unendlich viele Le Leerzeichen nicht vergessen),

laste kommt man außerdem ei-

kammer runterwirtt und dann Wie öffnet man den Medizin-Schlitz steckt. dem mar ihn eirfach in der

die Türe rechts gehen, dann Von oben geht das nicht. Man muß im Meteorraum hin-Slab" offnen? geht die Slab von alleine auf. ter dem Labor einfach durch Wie kann man die "Cement Schwamm aus dem Bad auf die Pfutze im Kanal mit dem

der Küche nehmen? Wie kann man die Messeraus derr violetten Tentakel gibt). nen Plattenvertrag (den man ne lentake besticht) oder ei-Scheck (mit dem man das grüfindet man entweder einen

We braucht man sie? Die Messer kann man nicht

die Batterien holen und sie in die Taschenlampe einsetzen. das man im Pool findet? Was nützt das Radio, Aus dem Radio kann man Verzierung gedacht und ha

braucht, bekommt man, indem man das Glas in der Speise-

ım Labor zum Meteorraum, in Wozu ist der "Card Key" da? Ansonsten keine Funktion.

geht's dann weiter.

Auch der nächsten Karte

erscheint

keine Bedeutung im Spel

Mit hm öffnet man die Füre

flussigket,

die man dann

der Veranda. Die Entwickler-Eingang als gelbes Viereck an kleben die Fotos rechts vom 2.S010-

Wenn der Briefträger da wal

Wo sind die unentwickelten sung des Spiels nicht berötigt nehmen, sie werder zur Lö

im Zeichenraum? Das "Kunstwerk" ist nur zu

re Funktion

im Zeichenraum auf stch?

man wahrscheinlich mit dem besagt: Diesen Schrank öffnet

Ein hartnäckiges Gerücht

hot key". Siene letzte Fragel

Was bedeutet die Zeichnung

Was hat es mit der Holzkiste

Die Kiste hat keine besorde

wildesten Vermutungen ange-stellt Tatsache ist: Es gibt keines Beim Nachfolger

Kettensäge? Wo ist das Benzin für die Darüber wurden schon die

sieht Ednas Telefonnummer an

die Leiche zur Seite und man

möglich. Wenn man allerdings dagen des Toten Ted?

Martin meint, das wäre nicht

Wie öffnet man die Ban-

die Dusche andrefit, rutschi

Benzinkanister mit der Aufschrift "Nur für Kettensägen". Wenn man den Kanister neh raumhotel auf dem Mars ein McKrackeri" steht im Welt-#Zak

und findet danınter den "ho man ein Nichts öffnen kann ...

brauchst es nicht. Das Benzir Motorsäge und den Tank des Jetzt verbindet man Schlauch holt den Schauch heraus den Medizinschrank auf und Mit dem Schlüssel sperrt man Jeff ist, der vor dem Rohr steht schrickt, wenn es nicht gerade kommt, die Spielfigur er schenk" etwas Wasser bekey" Es ist mög ich, daß mar vom Programm als "Zusatzge-

raum oder im Kanal soil es ein dings hartnäckig: Im Reaktor Eben fur Maniac Marsion. ist für ein anderes Spie". -Ein Gerücht hält sich aller kann man die Bretter im Lei-Raketenautos, dann hat die Säge endlich Benzin. Mit ihr

allerdings schleiernaft, wie Dieses Loch öffnet man (es ist Rohr mit einem Loch geben ollothek repatierer. die Wendeltrappe in der Bi ungsraum absägen und dami

auftauchen, schreibt bitte te. bitte an die POWER PLAY. Wenn jemand allerdings einen Redaktion Danke! nandfesten Bewe s haben soil 'ücht; wir glauben nicht daran Fails noch weltere Frager Das ist allerdings ein Ge

Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München Kennwort Power-Tips Redaktion POWER PLAY verlag Markt & Technik AG Verkaufe defekten C64 (100 DM) + Hawkeye (30 DM). Suche Poot of Radiance, andere AD/D Games und Bards Tale 3-Anleitung. Tel. 05021/17581, ab 14 Uhr

Verkaufe Datasettenrecorder, Suche C84-Software- (orig.). Disketten, Stephan Schwunk, Donabacherstr 32, 6342 Halger, Tel. 02773/4746, Beeilungl

Suche Tauschpartner, In- und Ausland, für Hardware und Software, 101% Autwort, I.I.M. Paas, Ursulastraat 182, 6462 TX Kerkrade, Nederland

Verkaufe Originaispiele: C84 Grand Monster Stam, Hard'n Heavy, Danger Freak: je 10 DM. Sidewalk, Shanghal 5 DMI fel. 05261/10643, 18 bis 19 Uhr

Verkaufe für C64 Original Zak McKracken u. Rainbow Warrior (jew. 30 DM). Schraibt an To-mas Laug, Lützowstr 96, 4200 Oberhausen 11,

Supersonderangebote Ich verkaule Final Cartridge Plus, Startaxter 64, Datamat Plus 128, Akustikkoppter (300 Baud), 09452/444 (Rene, ab 18 Uhr)

Verk Sit Service, Red Storm Ris., The Pawn Dragon Wars, Airb. Ranger, Pr. Stealth Fight Preis 30 DM/Slück. Suche Prg. Tel. 07242/1073 (Thorsten)

Verkaufe meinen C84 mit Floppy 1541-2. Preis ca. 350 DM. Adresse: Kiefernweg 4, 6367 Kar-ben 1, Tal. 06039/42630, zu erreichen von 18 bis 21 Uhr

Ich suche des Original von Maniac Maneion mit Anleitung! Siete bis zu 20 Sfr. Ruft zuerst an! Christian Dittrich, Tal. 081/882275, CH

Achlung Suche Pläne für Barda Tale 3, Gunsh p. Manlac Mansion, alles für C84. R. Weber, Kr. 108, 4552 Wartberg Austria

Suche Tauschpariner für C84 (Software und Zeitschriften) Write to T Gohike, Heerweg 22, 5160 Düren, antworte 100%

Verkaufe C64 II + Floppy + Monitor + Speed-DOS + 110 Disketten + Joystok + Datasette + 15 Kassetten für 600 DM. Tel. 0234/533792 (Oliver) von 20 ble 21 Uhr

Interessiert an: Wasteland (C64) oder Legend of Blacksliver (C84), Originale VB 35 bzw. 25 DM Tel. 0221/ 373950, wochenlags, 19 bis 20 Uhr

Verkaufe 9-Nadel-Drucker von Seikosha Typ SP1200 VC, s/w, 1 Jahr alt, NP 600 DM, FP 300 DM, passend für C64/126, Tel C64/183139, ab 18 Uhr (Robert)

The Iron Boys auchen Tauschpartner (C84) Schreibt an: Thomas Wächler, Bremshe 5860 serichn, Tel. 02371/33754. HI to Mikel

Verkaufe C84 mit Disketten und Originale (Hot-lywood P. uew.) 500 DM. Ruft an, %d. 0203/ 404336 oder tausche gegen Amiga 500. Be-zahle 200 DM dazull

Tausche Games aller Art Wer Games has schickt sie auf einer Diskette und einen kur-zem Brief an mich. ch schicke Euch denn an-dere Games. Tel. 07541/28085

Verk. wegen Systemwechsel C64 II + Floppy If + B0 Dlak + Datas + MK6-Modul + Spiele + Diskmagazine + Joy + Zubehör. NP 2000 DM. Ab 16 Uhr, Tel. 07720/61745, Bemd

C84 Suche einen zuverlässigen Tauschpartner C64-Disk, Raiphy of Style, Alfe Jonastr. 24, CH-8640 Rapperswil

Verkaufe C64II + 154I II + Maus + 60 Disketten + Diskettenbox + Resetschafter + Datasette + 30 Originale + 2 Joyaticks. Tel. 05632/2181, Call. Mario, 16 Uhr, Preis 500 DM

Verkaufe C64 inkl. 1541-Floppy + Zubehör für nur 250 DM. Außerdem TV-Tuner umstände-halber abzugeben. Tel. 07171/68125

Verk. C128 D, Maus 1631 Geos 1.2, CP/M3.0, 126 Disks, 2 Diskboxen: Action Replay 6, orig. Spiele, alies zusammen für 666,66 DM. Tel. 04551/7802. Ruft an!

Verkaufe Originaldisks: Tass Times, B. Bearing, Hexank. 2, Antiriad, Harcon, 64er Adv. Disks (jede 25 DM). Oliver Beack, Tal. 05141/ 53681, 17 bis 20 Uhr

Suche: Deutsche Anleitungen für Pool of Ra-diance, Ultima IV Möglichst billigt Angebote an Andress Grabner, Josef-Gall-Gasse 2, A 1020 Wien

Verk C84, 1541 II, Reset, Joystick/neu, Garne-Modul, 2 Spiele (neu) Disketten, Happy Com-puler etc., für 520 DM, Andreas Wecker, Tel.

Suche für C84-Disk: Manier Mansion, orig. komplett, dt. für ca. 20 DM. Tel. 07041/3673, verlangt Michel

Verkaufe Drucker Seikosha SP 180 VC — kaum gebraucht wegen Wechsel — 250 DM/VB. Tel. 07251/89463

Suche: Original für C64-Diskatte: Shootem up Construction Kit mit deutscher Anleitung Arnd Kersten, Reventiou-Aflee 34, 2217 Keitinghusen

Verkaufe für C64 orig. Fin. Cartridge 3, BT3, Neuromancer, Times of Lore, Jordan VS Bird, Course of Azure Bonds, Project Fire, Zak McKrack Tel 0911/547539

Originale v. Public Domain! Liste gegen 2 DM 1-DM-Briefmarken bel: M. Frehe, Spriek-ann-Str. 110, 4440 Rheine, West-Germany, THE TREATMENT OF THE

CH\*C64\*CH Suche und tausche Spiele. Tausche nur mit

fairen Freaks! Markus Aguero, Müllerwis 28, CH-8606 Grellensee, Schweiz

Vark. 12 orig. Spiele wie (Micropro, Soccer, Champ, Wrestling, Card Sharks, Summer + Winter Edition). 180 DM, Inkl. Porto, A. Baum, Eugen-Roth-Str. 25, 8430 Neumarki

Ich suche neuste Demosi Games sind aber auch willkommen Schreibt an Matthias Brituhs, Drosselstieg 2, 2358 Kallenkirchen, Cool and last!

Heift mir! Komme im 1 Level von Ghouls'n Ghosts nicht an dern Baum mit den 5 Geiern vorbei: Andreas Wabner, Paracelsussir 34, 8670 Hot. Tel. 09281/96468

Suche Tauschpartner/In für O84 auf Disk oder auf Kassatle. Schickt Eure Liste an Wolfgang Polenda, Brückenstr. 15, 5350 Euskirchen

Verkaute C841 + Floppy + Datasette + Joy-stick •Competition Pro• + Diskettenbox + 50 Disketten zT mit original Spielen VB 400 DM Tel 05121/514647, ab 18 Uhr

Ich tausche Originale gegen Originale! Habe M Soccer, Kick off, Powerdrift u.e. Schickt Angebole en: M Spath, Anton-Barti-Str. 1, 8132 Tulzing

Floppy 1541 (muß neu justiert werden), nur 120 DM (inkl. Porto + Verp.). Suche auch Tausch-partner für C84 Originalel Poetfach 2214, 7830 Lahr. 1

Verkaufe wg. Systemwechsel Originale (100% OK): Driller 20 DM, Wizball 20 DM, Chuck Yeager 25 DM, Senlinel 20 DM, Rult an: Yeager 25 D 02102/60316

Super-Data-Becker-Bücher 64 Intern 35 DM! Musikbuch 25 DM, Maschinenprof. E. 20 DM, DB-Führer 10 DM, Basis-Train. 20 DM, M+T. Super Grafik Gigapa nl. 06196/61625

Verkaufe PD-Software für C64 aus allen Bereichen Liste gegen 60 Pf Rückporto bei: Matthias Ferdinand, Bertiner Str. 27, 2407 Bed

C84-Disk Suche Letsure Suit Larry III Blete Test Orive II, Zak McKracken, "sw. Michael Henkel, Hassetstr. 13, 6334 Asslar

Suche outs PD-Softwara oder Anwendungen, aber vor allem Sportspiele. Bitte schickt Eure Listen an: T. Kubis, Obere-Holtener-Str. 48. 4100 Duisburg 11

Austrial C84I Verkaufe Disk-Originale «Soldier of Fortune» (15 DM) & «Neuromancer» (15 DM)\* Call: Österreich (732/58272, Gerd verlangen

Verk, Zak McKracken, Defender of the Crown (je 30 DM) auf Disk. J. Schmaußer, Gertrud-v.-le-Fort-Str. 36, 8700 Würzburg

Suche Pool of Radiance für C64. Zahle 30 bis 40 DM oder tausche gegen Emlyn H. Soccer. Tet. 07171/30041 (nach Markus fragen)

Suche: Labyrinth, Bozuma, Ooza, Hellowoon für C64 Verk. To be on Top, They Stole a Mil-lion, Alrline, Indy je 15 DM. Diefenbacher, Cal-wer 30, 7530 Pforzheim

Suche/keufe Trivial P I + II, Maniac M, B. Tale, Ultima, Fugger, Pirates, Fish, Kult, Operat, Feuerst, U.S. Adventures + Rollenso., F Baron, Fr.-Hölderlin-Str. 27, 8542 Roth

Suche für C64 Software (Disk), vor allem Wirtschaftsspiele, auch Tausch. Sebastian Kretschmer, Sandäckerstr. 7, 6230 Frankfurt 80

Suche zuvertässigen Demo-Tauschpartner für C84! Schickl Eure Disks an: Oliver Schmidt, Ponyweg 8, 5259 Lindlar: 1000 % Antwort! Kel-ne Raubkopien!

C84 \* Suche PD-Software+Original-Roller-spiele, suche außerdem Tresh/Splatter/Gore-Videos. Stefan Barks, Auf der Burg 1, 3415

ich besitze noch einige Spiele für den C64 auf Kassetten und Diskattent Liste gegen 1 DM bei Matthias Fix, Herderstr 11, 7513 Stutensee 3

Verk. C84 II. + Floppy 1541 II. + Philips TV Tu-ner. + Original-Disk und Handbücher, nur komplett 450 DM. Tel. 089/781259 (München)

Suche Spiele aller Art auf Disk, bevorzuge Ad-venture und Rollenspiele, Preisilste an: Peter Mahlstedt, Am Poetweg 13, 2872 Hude 1

Suche dringend die Spiele: Batman, Roter Ok-tober, Test, Drive II und U-Boot Simulationen. Schreibe an: Normann Schiffer, Hülsenstr. 210. 4150 Krefeld

Vertaurie C84-Software. Input 64, PD-Software und Spiele, suche Spherical, Balman the Movis, Oll Imperium, Beverly Hills Cop. Call 05778/1071 (Andre)

Suche billigen Amiga 500, tausche oder ver-kaufe auch C84 mit Monitor 1901 und Floppy 1541 mit original Spiele. Angebote unter 07751/3710

Suche guten und schnellen Tauschpartner für C84 Games. Verkaufe auch, habe immer neuste Sachen. Stefan Gubser. Rebacker 17, CH-8645 Iona, Schweiz

Neuste Originale billig abzugeben (Poot of Ro-diance/I/O/Katakus/Hillsfar). Bitte tolgende Tel. enrufen: 02241/804148, Michael Zimny

Suche Tauschpartner für C84. Hebe u.s. Shi-nobi, Wonderboy in Monsterland, Ghostbu-sters 2. Rufe Tel. 04852/3542 oder 04852/4801,

Verkaufe Philips Grünmonitor u. Drucker Oki Male 20, nach Vereinbarung Tel. 07307/22206

Verk C84 + 1541 + 7 Spiele und eine volle Diskettenbox (ca. 100 Disks) für nur 450 DM (Alter 1½ Jahr). Anzufen erst ab 13 Uhr, unter 07123/32036, fragt nach Matthias

Verkaufe: Renegade, Werner mach hin, Road Runner und Gunship, Näheres am Telefon (ab 16 Uhr, fragt nach Adi). Tel. 08857/707

Suche, Tauschpartner, Habe Double 0.2, Toobin , Nomercy, Power Drift, Ghostbusters 2, Balman Itte Movie. Ruft an: 04921/20774

# Achtung:

Wir machen unsere Inserenten derauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von «Raubkoplen» verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann strat und zivlirechtlich verfolgt werden. Bei Ver-stößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden

Originalprogramme sind am Copyright-Hinwels und am Originalaufkleber des Daten-trägers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Alsi-ko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software eder anzubleten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Suche Demo Tauschpartner für C64/Disk (keine Raubsoft). Schreibt an: Thorben Rump, Am Alten Postweg 25, 3050 Wunstorf 1

Suche zuverl. Tauschpartnerl Schickt Diskli-aten und Diska an: Henning Schmidt, Weißen-burger Str. 26, 4700 Hamm 1 (C64)

# AMIGA

If you want to swap Amiga-Demos, Intro (Lega) Stuff). Send List and Disks to: Simon W., Postfach 1523, 5272 Wipperfürth

Suche Amiga 500 mlt TV-Modulator sowie Zubehör zu kaufen (gegen DM). Sebastian Küh-nel, Str. der OSF 8a, DDR-7513 Cottbus

Suche Erotik-Games für den Amiga 500. Zahle relae. Abs. K. Müller, Südwestkorso 12, 1000 Bert n 41

Suchen Tauschpertner für Amiga Dial: 04861/24087, 04861/49536

immer auf d. Suche nach günstiger Software für Amiga 500 (Spiele, Mega-Demos, Grafik). Holger Heimprecht, Am Sonderbach 21, 8148 Heppenhelm

Suche: f. A1000 RAM-Erw. auf 1 MB oder 512 KB. Tel. 04521/6667

Suche: Populous, Sim. City, Or Imperium v.ä. Bitte möglichst bitig (Original + Anl.). Tel 089/7237884 (Mo.-Do), 08533/2378 (Fr.-So.), ab 18 Uhr

Verksufe Originalet AAARGH, Jeanne D'Arc, War in Middle Earth, je 40 DM (NP 85 DM), Her-ces of the Lance 85 DM. Zusammen 176 DM.

Stop do ya want to swap cool Demos & Source-Codes? Yeah? Then Phone 07681/3390. Olaf Beginners are also welcome, only legal Stuffi

Amiga Originale: z.B. Great Courts. UMS, Ferreri Formular 1, Fast Break, Kick off, Gridiron uew. für je 20 DM, wegen Systemwachsel zu verk. Mehr Infos, Tel 0613171252

Amige 1000, 512 KB inkl. 2. Floppy, 1010 Kick-start + Workbench 900 DM: H. F. Nolden, Am Tambours-Kreuz 9, 5000 Köin 90

Amigal Super-Angebot Spiele-Pakete aus dem Public-Doma, r-Bereich für den Amiga. Li-ete bei. B. Elschenbroich, v.-Eichendorf-Str. 51, 8910 Landsberg

Suche Pirates, Sim City, Ultima 5, Pool o.R., Chaos strikes back, Bloodwych, Startflight, Rings of Med., sowie Magn. Scrot. Adventures, 0771/61839, Jürgen

Softwaretausch unter Tel. 0911/811075, von 18 ble 19 Uhr, zuverlässig und schnellti

Verkaufe original Commodore Amiga-Mouse. VB 200 DM (nagelneu) und Krone-Spielaulo-mat, VB, Tel 02389/79968

Verkaufe Orig Amiga Soft Indy (Adv.) 45 DM, The Kristal 45 DM, Dungeon Master (1 MB, dt.) 40 DM, An: Rudi Danner, Landsberger Str. 285, 8000 Michael 24 8000 München 21

Verk, orig TV Sp. Football, Hardr je 50 DM, zus. 80 DM. Suche bi ig Digitalla f. Amiga 500. Addr.: Ingo Horn, Kessenstr. 18, 6340 Dillenburg 2

Infocom- and M. Scroils-Adventures gesucht. Amiga u. C84. Möglichst billig und mit allen Beliagen. F. Hofmeyer, Westerfeld 115, 4459 Emlichheim

Verk, Full Metal Planete, Bloodwych, Rings of Medusa (orig.). Preis VB od. Tausch gegen Battlehawks 1942, Dungeon Master, deutsch, Hillsfer (dl.). Tel. 06441/51883

Suche zuverlässigen Tauschpartner, auch Anfänger, schreibt oder ruft doch mal an. Torsten Lewandowski, Heinkenborsteler Weg 53, 2353 Nortorf

Suche Amiga 500 + Farbmoniter + 512-KB-Erweiterung für unter 800 DM. Bitte keine de-fekten Geräte! Daniel König, Tel. 0211/431012, ab 20 Uhr

Hey, Amiga Freaxs! Ich tausche neuste und be-ste Soft für den Amiga. Hebe über 600 Diske. List bei: Roger Menzer, Rhönstr. 11, 6107 Reinhelm 5

Ind.-Job.-Adv, Maniac-Mansion, Kult, Zack McKracken, Dung.-Master, Ooze, Captain Blood, Holiday-Make, New Zealand zu verkaufen Originale, kompl., dt., Rainer, 07657/296

Orig. Exolon, Badcat, Spaceport, Nether-world, Streetgang, Final Mission, Elevator. Crystalhammer u.a. Zus. 50 DMI H Neuhaus, Fivolistr. 11, 7800 Freiburg

Kaufe + tausche für Amige 500 und C84 Soft. Habe immer neueste Soft. Ruft heute noch an und verlangt Holger. Gell 04925/1777, bis bald

Verkaufe Original F-16 Combat Pilot für 50 DM + Versandkosten. Tel. 07331/67684 (nach 19 Uhr anrufen)

Suche Amige-Freeksi Vor ellem aus dem Offenburger Raum, zwecks Software-Tausch. Write to: A. Hüschle, Aug.-Friedr.-Stz. 7, 7802 Oberkrich, No Loosersi!

Suche Originals: Populous, Sim City, Eite, It came from the Desert & Anwendungen! J. Braun, R-Vosgerau-Str 33, 2330 Eckernförde, nur schriftlich!

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, Schickt Eure Listen am Sören Peters, Glashülter Weg 68, 2000 Nordersledt

Tausche mein 2 Monais altes RVF Honda gegen ein 100%:gas Ind.ana Jones and the last Crusade. Wenn mög.ich, deutsch. Tel. 05581/4081

Suche preisgünstig Amiga 500 mit Monitor. Angebole an Thomas Wollesky, Theresienstr 42, DDR-7021 Lelpzig

Original Amiga Spiele: Populous, Indy 3 (Adventure) DT, Falcon F16, Hillistar dt, je 35 DM, Komplett + Borus 130 DM, U. Falk, Puchbergerweg 13, 6393 Freyung

Varkaufe Devpac-Assembler, neueste Version. Einer der besten Assembler für Amiga. Preis VB. Adr.: Bernhardt, Freiberger Str. 66, DDR-4780 Lippsladt 5

Devisenarmer Freak aus der DDA aucht Amga zum Schleuderpreis Max Schmidt, A.-Neuber-Str. 41, Karl-Marx-Stadt 9051

Amiga Schickt Eure besten Sounds u. Demos an: S.P., Franckestr. 1t, 3380 Godfar 100% back! No Disk, no answer! Schickt Eura besten Demos! Nur legal

Kaufe Amiga Originale. Suche u.a. R-Type, tehido, Microrpose Soccer, Gunehlp, Elite, F18 Combat Pilot, Driller, Fight, Blood Money, Pac Mania. Tel 0519112923

Stopl Habe super Seka Sources z.B. RSI, Ackertight, Tip usw. Nur 3 DM pro Disk! Alles PO. TN. Mainzer Str. 6, 6551 Hackenheim! Rückopric

Suche Tauschpartner, Schreibt an: Fred Holz, Westender Weg 65, 5804 Herdecke

Suche zuverlässigen Tauschpertner für Amige-Spiele, (Ich verkaufe auch Spiele) 100% Antwort, Thomas Allespach, Friedrichstr. 42, 6922 Meckesheim

## Software

Südtiroler Amiga-Civib (Italy) eucht Tauschpartner aus aller Weit. Schickt Eure Lisien an A, Mair, Segantinistr. 20, 39100 Bozen

Powerdrift, Wanderboy 2, Speedball, Thexder, Cabal, Three Stooges, Bubble Bobble, Hard Drivin+vier. Weltere Games f. 400 DM zu verkaufen. Ter 08378/8232

Austrie Suchs zuverlässige Tau-zhentner für Amiga-Soft Schreibt an: Harald Jungwirt, Rapoldeck 28, A-3335 Weyer

Kaufe und tausche Amiga-Games! Send Lista lo: Jörg Engesser, Weidenstr, 72, 2940 Wilhermshaven. Be fastr!

Wer verkauft gebrauchten Amiga 5007 100% Intakti Kans leider nur bis zu 300 DM zahlen! Preisvorsteitungen an Holger Hilbig, Tel. 0931/44947, ab 20 Uhr

Adventure und Rollenspiel-Freaks gesucht (auch Programme, z.B. Infocoms). Tel. 02622/ 535674, Unger Wollgang, Günserstr. 3b, A-2700 Wr.-Neustadt.

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Call 0911/836958, Alexander Nur bis 19 Uhr

Suche Tauschpartner für Amiga PD-Software und original Spiele zu kaufen. Suche gebrauchten C84. Wolfgang Ribke, Mittelstr. 35, 4430 Steinfurt

Amiga. We are searching for Contacts (Beginners can buy). Phone 040/484540

Suche Amiga Kontakte im Raum Krefeld zum Austausch von Fips + Programmen Tet, Krefeld/736112, Marc Gossens, Am Porthspick 89, 4150 Krefeld 29

Rollen- und Strategiespiele (Amiga, prig., alte und neue) z. B. Times of Lore + Windmaker + Hillsf. + North & S. + Stellar Crusade uva. Ruft an: Tel. 04/27/1567 (Time)

Verkaufe Originale für Amiga: Garrison, Fugger, Taekwondo, Elite, K-Seka (alle dt. Anleitung), Peter Riedlberger Tel. 08251/3898 Suche dt. Anleitungen zu Carrier Command, Silent Service, Populous. Zahle für jede bis 10 DM (auch Kopien). Frank Becke, Doranöschenweg 86, 4530 löbenbüren 2

Originale: Power Drift (40 DM), Balistix (30 DM), Continental Circus (30 DM), Virus (20 DM), Return to Genesis (20 DM), Populous Data (20 DM). Tel. (8622/7417, Lars, ab 14,90

## 

Write for Demoswapping to: Postfach 3342, 8500 Mainz, teine Raubkopien, 100% Antwort

Verkaufe PD für Amiga, riesige Auswahl, Liste bei Michael Möller Sanderstr. 16, 2843 Dinklage, Tal. 04443/2457. Suche preiswert Origi-

3,5-Zoll-Disketten (No Name, 2DD), mit Etiketten und Garantie, 100% error free) für nur Sfr. 1,20 per St.l Bernhard Wespi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken

SEKA-Sources, Intros, Games, Soundtracker Songs, Samples, Tools, Intromaker, Magazine, Kickstarta. D. Tess, Markward 20, 6747 Annweiler, Germany

Lösungen für Amigasprele z.B. Populous, Larry 1-3, Space Aca, Kultu.v.a. für je 5 DM + 1 DM Porto. Liste für 1-DM-Briefmarke. MM, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark

Suche Kontakte zu anderen Amega-Usern. Schreibt mit Liste an: Jann Rodenbäck, Münkenlander Weg 6a, 2943 Esena

Tausche Software, Timm Irrgang, Eichenstr. 86, 4500 Osnabrück, 0541/127237

Verkaufe original F-18 Combat Pilot mit deutachem Handbuch gegen Gebot Schreibl an: W. Schicker jun., Kirchptatz 16, 8370 Regen

Suchen Cirdliker, Musiker für unser Programmertearn. Ext. im Raum Neuss/Düsseldorf. Lorenz Fleischhauer, Münchener Str. 22, 4044 Kaarst 1, Tel 02101/88779

Verkaufe orig. Falcon: Sucha Tauschpartner für Amiga. Schreibt an: Andre, Schulternstr. 25, 7631 Kürzel

Verk, orig, Manhunter N.Y., Super Wonderboy, Paperboy, Dragon Ninja, Dragon Spirit, Freedom, Robbeary, 4X4 Suche Software, Tel. 06473/1430 (Patrick)

Suche Tauschpartner für Amiga. Tel. 0911/ 863489, sb 22 Uhr, Andi

Verkaufe Amiga-PDI Fast atte Serieni Supergünstigi Gratisliste bel Kal Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal-1, Keine Telefonanfragen

Tausche original Games gegen andere Orig Battle Chess, Indiana-Jones-Adventure u. Kult Tet 05233/5075

Contacts wanted
Suche Leule zum Tauschen.
Schickt Eure Listen an: Gerhard Saric,
Asamstr, 3, 8000 München 90, — See you

Verk Originale: Elilie 35 DM, Sim City 35 DM, Suche GIA Basic-Compiler, V35, suderdem -Entsorgung- von Computerschroft. Tel. 05821/2942, ab 5 DM

Suche Amiga-Games, z.B. Bai. of Power (20 DM), Bundi Manager, Skin City, usw. Schreibi an Michael Knappik, Grünwalder Str. 170, 8000 Munchen 90

Suche oder tausche Software für den Amiga. Angebote schrift! mit Liste an Federico Belotti, Vera Tgaplottas, CH-7460 Savognin

Schüler sucht lauffähigen Amiga 2000, möglichst günstig. Dormink Braunschweig. Bündtenhagweg 1. CH-4423 Hersberg. Schweiz

Verkaufe Originale DevPac V21, Amiga-Assemblor-Buch für 140 DM Great Courts 50 DM. Chrono Quest, Ooze je 40 DM. Rufen Sie an 0711/378855

Call the German Supreme HO, BBS under 08208/1442 Board Royal, 2400-38200 Baud. 24h/Dayl Your Sysop Megadeath

Suche billigen Amiga oder PC, Habe Geld, kann aber auch geschenkt sein. (Haha), schnell anrufen) Calt 05282/8100

Verk. Salance of Power 40 DM, Firezone 30 DM, Das große C-Buch 40 DM, Amiga für Aufsteliger 25 DM. Tel. 02871/6611

Suche Rollenspiele (Drakkhen/Legend of Faerghall usw.). Biete dafür andere zum Tausch (z.B. Hillisfar). Tel. 02641/24192, Jörg

Verkaufe original Windwalker (ganz neul) für 60 OMB Schreibt an: Dominlik Meinhard, Peter-Weyn-Str. 2, 8500 Mainz 42. Ich habe einen A2000 und suche Bücher für Amiga & PC/AITXT Kann leider nur bis zu 10 DM zahlen (pro Buch) 161. 02173/72759 ich suche den Spielklassiker Loderunner für IBM-PC oder Amigal Zahle gut Tel. 07251/ 4654, Jürgen

Verkaufe orig. Soft für Amiga. Sehr günstig-Sim City Fc 45, North and South 35.— u.v.m. Liste anfordern. Alles neuf The Ghost, Am Stausee 27, CH-4127 Birsfelden

Originale: Elite 50 DM, Xybots 40 DM, Roter Oktober 40 DM, Xenon 30 DM, Handball 30 DM, Genesis 30 DM, Goldrunner 30 DM, Rallye M. + Phalanx + Sp. Ba. 30 DM. Tel. 05532/5908

Amigal Suche Tauschpartner für Amiga Original-Spiele. Schreibt an: Mike Lütjens, Artenburger Landstr. 24, 2126 Adendor, Tel. 04131/ 18637, ab 15 Uhr.

Verkaufe Bloodwych, Oll Imp. je 35 DM, Extra Time (Kick off) 20 DM und Rings of Medusa 45 DM Suche Utitims IV für 20 DM. Melden unter 07142/43387, ab 18 Uhr

Seks Freaks! Tausche Seks-S. für den A500. Schickt Eura Listen, Disks etc. an: Ch. Kaufeisen, Lindenstr. 17, 7803 Oppenau. Bei Disks 1000% Antwort!

Suche Amiga 500 mit Monitor 1084S. Biete viel! (Tausch). Tel. 0571/5256B, Sven 4

Amiga! Verkaufe und tausche Utilities, Demos, Intromaker, Soundtracker usw. Nur PD-Stuff Stothe Devpac-Sources. Tel. 05468/1055, ab 15 Uhr.

ich suche Amga-Gamer, die die neueste Soft tauschen wollent Suche Rollenspiele! Stefan Lauenberger, Käppelihofstr. 4, CH-4500 Solothurn.

Verkaufe wegen Systemwechsels -Terrorpods-(25 DM). Tel. 0221/7122884. Michael verlangen

Verk, Midi/Magic, Indy-Adv., Burstnib 200 DM-40 DM-40 DM, C84 II, 1541 II, Bücher, 100 Distes v. Box, EPR.-Breener, 4 orig. Sp.-Diska, für nur 400 DM, Freitags ab 18 Uhr, bls sonntags, Tel. 06231/7698

A2000 B, FD 3x 3,5 ZoN, 1x 5,25 ZoII, 20 MB-HD, XT-Karte, Monitor 1084, Multifunkt-Board, SW Bücher VB Str. 4900 M Erkenbrecher, St Gallen, CH, Tel. 07/1/231831

Verkaufe original Spiele. It came from Desert (1 MB) für 60 DM, Buffalo Bill's Rodeo Games für 40 DM Tel 08441/6783

Tausche Amige-Software, habe neue Sachen Also, ruft an: 0851/719776, bln zuverlässig

Ver orig. Amiga-Spiele und Bücher z.B. Lords of Ressing S., Elite, C- und Modula-Bücher. Schreibt an: Holger Pruin, Weserstr. 23, 2958 Moormerland

Verkaufe negetneben, ungebr. Amiga 5001 Original verpackti VB 650 DM, kann evit. geschickt werden Tags 07266/2857, Thorsten verlangen 08226/1799

tch suche Tauschpartner für Software am Amiga 500. Tel. 066671/514 alss für Hendrik, call fast of never

Suche Amiga 500 oder tauache gegen C64 mit Disk (110). Zahle 300 DM dazu. Tel. 0203/ 404336, fragt nach Ozan G.

Ich verkaufe Originale, Amiga Spiele z.B. Power Drift, Turbo Outrun, Galaxy force, Xybots, für jedes nur 35 DM Ruft einfach an: 06063/2311 (Oliver)

Suche Tauschpartner auf A500 im Raum Kief Habe Drakkhen, TV Sports Basketball, F-18 Combat, F-16 Falcon und vieles mehr. Tel. 0431/527038, ab 15 Uhr

Su. Strategie + Rollenspiele (AD&D/Ultima/ Starflight usw.) Verk./lausche Roadwar 2000 (nur Orig.). Tel. 09339/592, tägl. ab 17 Uhr (Matthas)

Verkaufe für den Amiga das orig, Spiel Indy3-Adventure/sompl. In deutsch mit kompl Lösung für 55 DM. Ruft anf Tel. 09544/1241 (Sven)

Verkaufe Public Domain Buch 1+2 sowie sehr viele Computer Zeitschriften, Magiera Kai, Tel. 07633/2819

Suchs Seven Citles of Gold, TV-Sports Football, Microp. Soccer, Legend of Blacksilv. Volker Kilthau, Paradies 18, 7173 Mainhardt

Wer Koniakt zu mir aufnehmen will, schreibt an. Th. Prosch, Pfaffenschwendt 10, A-6391 Fieberbrunn, Austria

Verkaufe Amiga-TV-Modulator für 20 DM, +ASM-Hefte (Jahrgang 88/89). Nähere Info bei Ingo Biesemhal, Amselweg 8, 7204 Wurm-Ingen, Tel. 074617/6368

Suche Tauschpartner für A500 Schickt Liste o. Disks an: Frank Oppel, Mainuferstr. 27, 8702 Zell a. Main. Wer hat Top-Soft für Top-Preise? Sendet Liste an den Schweizer Amiga-Freak. Jürgen Tetzlaff, Würzenbachmatte 32, CH-6006 Luzern

Suche deutsche Anfeitungen für Amiga Games, Nur gegen Bezahlung (kein Tausch von Games). Angebote nur an Tel. 0911/618272, ah 19 Uhr.

Verk. Pool of Radiance 20 DM, Project Firestart 20 DM, Harcon + Last Duel 10 DM Marauder 15 DM (Disc). Mike Bergmann, Albtalstr. 16, 7822 St. Blassien

Tausche Demos und Public Domain bis (BM! Ruft an Tel 02166/89093, Daniel Keine Raubkopient D. Ritter, Hölderlin 15, 4050 MG-2

Suche alte Infocom-Spiele z.B. Lurk. Horror, Station F, Holf Hid, f. Amiga, original verpackt. F Loeffier, Lindonstr. 8, 6424 libeehausen Tel. 08643/1551

Only new Soft! Bin interessiert an Lösungshillen aller Art. Write to, Stefan Simmler, Fischermåtteliweg 5, CH-3400 Burgdorf, Schweiz

Verkaufa für Amiga: Gee Bee Air Rally für 50 DM Barbarlan für 50 DM, Backlash für 30 DM, Bad Cat für 40 DM. Tel. 030/4324176

Suche Anleitungen für Falcon, Interceptor u.a., tausche Software, bungut bestückt. Angebole an Peter Hartmann, Dorfwiese 3, 7901 Battendorf Danke

Megapack, der Basic-Kurs suf Diek für alle Antänger. Mil Beispielprogrammen + Anleitung für lächerliche 10 CM, bei IRN, Amselweg 18, 7454 Bodelshausen

Verk. orig. Indy3 ADV 40 OM, Zak McKracken 40 DM, Holiday Maker 70 DM, Fugger 30 DM Ports of Cau 45 DM, alle kompi. dt., Jan-H P, Segeberger Ch. 250a, 2000 Norderstedl

H Freaks I'm searching for cool guys with cool stuff, only news and no beginners. Phone me Ted, 040/869982

Tauache Space Quest3 oder Xenon2 gagen Codename, Ideman oder Manhunter2 Tel. 09131/801080

We're selling best Demos 'n Demomaker + cool PD-Tools. Calt 07225/74999 (Gregor) or send Olek for swapping legal stuff Celeste, Lachwiesenweg 14, 7580 Gaggenau

Alpha-Flight-Apology Wiris to this Adress' P.O.Box 049403C, 7012 Felibach, Stuff is new!

Suche Seka-Sources + Tools! Habe viele Tool-Diaks zum Tausch Markus Eichner, Lorenz-Sandier-Str. 4a. 8850 Kulmbach

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga-Soft Liste an Matthias Richter, Blankenhe ner Str. 16, Antwort 100%! oder Teil 030/7112985

Vertaufe Amiga Originale: Indy3 40 DM, Larry2 80 DM and Zak McKracken 35 DM Tel. 0241/ 75482

Suche PC-Tauschpartner für Utillties- Soundund Grafik-Disks. War kann Musik Digis eratellen? Matto Klasef, Alkenerweg 35, 5401 Ober-###

Verkaufe Indiana Jones 3, The Adventure, gegen Höchstgebot! Tel. 02173/84532 (Amiga)

Biete Kings Quest I, II, u. III gegen Indiana Jones Advent (Originale). Tel 08142/12570

Verkaufe für Amigal Original Amiga Tools für 30 DM (NP 50 DM) und original Circus Altractions für 40 DM (NP 70 DM), Call: 08232/94731

Verkaufe! Jagd auf Roler Oktober (dt.), Star Wars, The Empire Strikes back für je 25 DM Tel. 08152/ 78350. nach Martin verlangen

Achtung! Kaufe Amiga Soft! Zahle pro Game oder Disk bis zu 40 DM! Nahme die Games In großen Mengen ab! Tel, 06103/86138, Patrick verlangen

Hi Freaks! Ich suche und kaufe neue Software! Schlickt Eure Listen oder Disks an Sandro Schweizer, Oberfeld 78, CH-4922 Thunstetten/Be

Tausche/Vark. Indy3 ADV, Gunship, Dungeon M., Popolous, Sim City, Pacmania, Minigoli+, Winter Clympiad'88, TV SP Footb., nur Originale! Tei: 04202/70642

Suche Gunship, Elite, Kult, Xenon II, Rca-Ra.ly, Falcon F16 + Miss., R-Type, RVF Honde, GP Circuit, Bettle of Britain nur dt./kompi. dt. Becker Text + Super B. Tel. 06244/5217

Suche billig Space-Quest I&lf (Original): R. Koplin, Rundstr. 8, 7478 Schwenningen

Verkaufe Originale: Populous 40 DM, Falcon-F16 50 DM, Swords of Twilight 40 DM. Oliver Lukaszewski, Anemonenweg 8, 4630 Bochum Warrior is searching for real coot Contactal Cal: 040/6413337 (swapping and selling)

Tausche Chambers of Shaolin gegen Triad Vol II. Tel. 07026/5875, Robert verlangen

Suche Tauschpariner für Amiga. Habe Rings of Medusa und vieles mehr. Suche noch Pirates. Nur legal. Tel. 02203/39375. Bis bald

Suche Tauschpartner für PD-Software. Keine Raubkopteni Thomas Stöcki Königsberger Str. 3, 8481 Altenstadt/Wn

HI Amiga-Freakat Tausche Software für A500. Schickt Eure Listen an. W. Fleischer, Allee 4. 4930 Detroold. Antwort 100% gawährleistet

## MS-DOS-PCs

Verkaufe orig naf MS-DOS-Games, Sim City 6" 40 DM, Colonels Bequest 3" + 5" 60 DM, Bombuzal 5" 30 DM, Tel. 07031/43436 (Michael)

Suche Starflight 2 + Indy 500 + Dungeon Mester Tausche/verk. Indiana Jones Adv, Outrun, SQ3. Tel. 07223/21589, bis 16 Uhr. Achtungl Keine Raubkoplen!

Verkaute SIm City für PC, auf 5,25 Zoll, für 50 DM Original mit original Packung, Codeliate und deut. Anleitung. Contact by 02105/2884, Jan (Sa. 18-20 Uhr)

Kaufe und tausche original Spiele für meinen PC (keine Kopien). Liste an Willi Hofbauer, Wittelabacherhöhe 518, 8440 Straubing

Biete PC-Orig. F16 II, Jetfighter, Larry 3, Indy 3, Bomber, F16-C.P., P rates, Manhunter 1, CPT Blood, usw. Prels VB. Joh. Schmucker, Planckstr. 19, 3400 Göttingen

Suchs Tausohpartner für die neueste Soft. Infos für 1 DM Rücxporto bei N Küchler, Steinbock 12, 6921 SNH-Dühren

Verk, original Ghoustbusters 2, 60 DM, Oskar Zellner, Propateistr. 142, 8500 Nürnberg 60

Superangebot MS-DOS-Spiele Chessmaster 2000 35 DM, 4 Soccer (4x Fußbail) 30 DM, Footba Manager (1 + Expansion-Kit 40 DM. 0221/73152

Suche für den Schneider Euro XT Programme (nur Originate). Angebote an: A. Bender, Meinadorfer Weg 30, 2420 Eutin, nur schriftlich.

Kaufe Spiele für PC (5,25), nur Originale! Mit Anfaltung! Schickt Eure Angebote an Alexander Habert, A-3161 St. Veit/Gölsen.

Verk, orig. Heroa Qu 80 DM, M-1-Plet, 75 DM (PC), Red St. R. 40 DM, Curze Az.B. 45 DM, Gunship 30 DM, Hillst. 40 DM (alle C84), Suche Spiele f. PC, 0871/31793, Römerf. 4, 8300 Attobri

Their Finest Hour Test in 12/88, Wertung 68 % 3-bestes-PC-Spiel (s. 3/89). 3 Monate alt, für 45 DM, bei Sascha Däuber, 07948/8945

Billige Originale! Alle Sierra-ADV, sowie Def. of the Crown, Flight Sim III in 5,25. Of Imperium in 3,6. Christoph, 089/6099304

Suche Tauschpartner für PC. Schreibt bitte an Ralf Just, Otto-Hahn-Str. 2-4, 7315 Weilheim/ Teck

Verkaufe Police Quest (40 DM), Space Quest 2+3(40/55 DM) Pool of Rudiance (50 DM). Ruf an unter 07032/74018 (Reinmar Kneissle)

IBM-PC Gelegenheit Orig, Verp. WordPerf. 5.0, 399 DM Scientex 399 DM Ferner Strategle und Rodenspiele für PC. Tel. 09131/205520 (Hartmut)

Hillsfar 30 DM Dont go alone 30 DM, Colonela Bequest 50 DM, Adřib Soundkarie m. Composer-Software 300 DM, TextMaker 2.01 150 DM. Tel. 089/612492

Suche für IBM Spiele: Popolous, dt., Iron Lord, Oll Imperium. Zahle für jedes Spiel 40 DM, Nur Originale. Tel. 09181/20796 (Michael) u. North & South

Verkaufe Oil-Imperium. Verpackung let sehr gut erhalten, für HGC, CGA und EGA. Tel. 09128/13025

Suche Xenon II, Sim City oder Their Finest Hour, möglichst günstig oder tausche gegen Zack McKracken u. Grand Prix Circuit. Tel.

Suche Tauschpartner für IBM-kompatible Spiele Schreibt an: Dirk Poggensee, Hauptstr 37, 2401 Heilshoop, Tel. 04508/320

MS-DOS-Games-Club

Verkaufe PC-Spiele z.B. Menece, SQ2 usw. pro Game 30 DM. Tel. 0880372680. PS. Suche altere oder neuere Versionen der Adlib-Jukebox (habe Version 1.5). Georg Staltmayr, Starenweg 8, 8123 Peißenberg

Verkaufe Originale für PC, z.B. Indiana Jones (Adv), etc. Tel. 0201/712284 (Björn, ab 17 Uhr), Kontakte erwünscht

Verkaufe für PC: Falcon, Time-Bandit, Larry III, Arkanoid, Rockford, Metropolis, Wall-Str., Wizard, Starglider, Wizzball. Tel. 09341/4844, nur Originale

Bauen Sie Ihre Heimatstadt Sim City Landscape Editor 30 DM, für EGA-PCalAfs Bernard Piller, Naaffgasse 28, A-1180 Wien, Tel. 4708479

Original Larry II (3,5 Zolf) 40 DM, Larry III (5,25 Zolf) 80 DM, inkl. Komplettlösung von: 0. Ullerich, Leuschnerstr. 33, 4550 Bramsche 1, Tel. 05481/84174

Wer kann mir eine Lösung zu Leisure Suit Larry II schicken? An: Philipp Kloe, Ob der Hobien 1, 7801 Schallstadt

MS-DOS! Verkaute Zack McKracken und Hostages zu je 45 DM. Zusammen 80 DM! Sebastian Thiabes, Hermsdorfer D. 238, 1000 Berlin

Biete: Pirates 45 DM, Life and death 45 DM, Finest Hour 40 DM, King Quest1 20 DM, Teiris 25 DM, Potice Quest1 40 DM, McKracken 40 DM, Man. Mansion 35 DM Tel 0781/74861

Tausche, verkaute Falcon-F16, Curse c.t. Azure Bonds, Ultima V, Wasteland, Wizball, u.a. Suche Rollenspielet Tel. 05882/8005, Christian, ab 20 Uhr

Suche PC-Spielefreak zwecks Austausch von Erfahrungen stc. Michael Siegfeld, Rundweg 11, 2319 Selent, oder 04384/875, ab 3 Uhr, au-6er Montag

Suche Postspiel-Software für MS-DOS. Angebots mit Beschreibung und Preis, bitte an: Martin Wolkwitz, General-Barby-Sir. 6, 1000 Barlin 51

Suche Hitchhikers-Guide auf 3,5-Zoll-Diak, zahle bis zu 50 DM, MS-DOS, Adr. Reib Dents, Auterweiler Str. 80, 7775 Bermatingen, Tel. 07544/72133

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele. Hauptsächlich Adv. und Sim. Nur Originalei Auch Lösungsaustausch u.S. Tel. 02371/26494, zust. Daniei

Suche Kontakte für PC, wer Lust am Tauschen von Gemes hat, ruft einfach an. Tel. 0241/ 552308, Sebastian

Suche: Populous, SimCity, MacAdam Bumper (Format egal), Originalel Tausche: PD 5,25" + 3" Luste 2 DM Heyduk, Oberhofatz. 7 8968 Durach, 0831/81297

Biete MS-DOS-Spiele Alles Originalet Hostages, Oil Imperium, F16-Falcon, Police Quest2. Tel: 02331/53490, Preis V81

PC: Verkaufe das Original von Populous. Auf 5,25 Zoll, 4 Wochen alt, für 40 DM. Tel. 08450/440, Thomas

# MINTENDO ·

Günstig! Diverse Nintendo-Module zu verkaufen z.B. Alpha-M., Ghoet'n Gobl., Mario, Soccer, Donkey Kong, u.va. Tel. 0431/335640, M. Tham, 2300 Klel, Yarckstr. 2

Achtung:

Kaufe Gameboy (nor 100% ok)! Zahle 100 DM (ohne Module)! Angebote mit Postkarle an Postfach 3712, 2300 Kiel 1 Dringend!

Ich verteurfe Zelda I, Zelda II, Super Mario Bros II usw. Thomas Vogt, Tel. 06742/4612

Suche: Metal Gaar, Track u. Fleid II, Cobra, Triangle und Mega Man. Ventaufe: Alpha Misston, Prais: 60 DM, Kaufe Spiele nur, wenn günstig. Tausche auch, Tel. 040/86688

Verkaufe NES + Farbmonitor + 10 Spiele u.a. Gradius I+II, Zelda II, Track + Field II, Mario I+II, zusammen für VB 750 DM. Tel. 05562/6765. ( Milow, 3354 Dassel

Nintendo the Best Verkaute Supermario II, für das Nintendo ca 60 DM/VB NP 99 DM Super Mario Bros. Tel 0221/492866, Köln

Verkaute die Kassetten Rad Racer u. Top Gui Preis/VB. Tel. 0202/507960, ab 18 Uhr

ich tausche Nintendo Spiele z.B. (Metal Gear, Mege Man, Witzzard u. Warrors usw.) gegen andere Nintendo Spiele. Frank Gammerdinger, Tel. 07031/224209

Nintendo, tausche, kaufe und verkaufe Nintendo-Games. Habe Japan-Adapter. Call to. 0211/-3613668, Carsten, 0211/378101, David

Militarii (1)

Tausche, kaute und verkaute N. ntendo Games. Call lo: 0211/378101, Devid, 0211/3813668, Carsten

Nintendo (PAL + NTSC, J Adap.) + 12 Games + Sega Mester + 5 Games für nur 450 0M + Portol Ken Takeda, Rebmoosweg 75, CH-5200 Bruggt Kein Tetefon, Tausch, nur komplett

Verkaute od. tausche Nintendo-Spiele. Zelda, RadRacer, Ghosin Goblins, Wreckling Crew. etc. Suche japanische Spiele. Ruft an. Tel 0211/332973, David

Verkaufe Nintendo + 2 Spiele (Ice Climber + Top Gun) nur 200 DM. Call 089/7003445 (Philipp)

# PC-ENGINE

Verkaufe PC-Engine mit den Superspielen Gunhed + Chan und Chan, Pal-Version, VB. Raum München Tel 08142/8219 oder 51336, ab 18 Uhr.

Suche Spiele und Zubehör für die PC-Engine! Angebote an. Holger Soffa, Alta Heerstr. 18, 4900 Herford

PC-Engine
Nactaris, Ordyne, Sonson2, 'Galaga' 88, Dragonspirit, Motoroader, Wctennis, Wonderboy, Chan & Chan Tel. 07741/5784

PC-Engine gesucht. Angebote en Tel 04521/ 71497, Andreas

Suche Supergrafx-PC-Engine für ca. 300 DM Suche auch Mega-Drive Games zu günstigen Preisen. 18t. 0041/056282870, ab. 15 Uhr, Guldo verlangen

PC-Engine mit original Verpackung und Beschreibung. 1 Joystick und TV Booster gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 02246/5220

PC-Engane + Spiel = 350 DM) (Gundhed = 90 DM, Dragon-Spirit = 80 DM, Ordyne = 80 DM, Dungeon-Ex. = 80 DM, Space-Harrier = 70 DM) Tel. 089/1403732, ab 15 Uhr!

Tausche u. verkaufe Games. Verk. Atsri-Lynx.

3 Games gg. Gebot u. Alari-Portfolio +
RAM-Card, VB. Suche Mega-Rgb. R. Hirsch,
Redolfzeller 8, 8000 München 60
Ich suche gebrauchte Spiele für die PCEngine z. B. Galega '88, Mr. Heli, R-Type 1+2,
Gunhed und, und, und. P. Walther, Rote
Böhlist '176, 7000 Stuttgart)

Kaufe und tausche ständig neue und alte Modula für die PC-Engine. Suche auch RGB-Mega-Drive bis 200 DM. Ruft an: Tel. 05205/70452

PC-Engine-RGB und neuen Montor und 8 Spiele zu verkaufen 8069 Niederlauterbach, Tel 08442/2741

PC-Engine: Suche gebrauchte Spiele (z.B. R-Type I+II, Sonsom II, Neutopia, etc.). Zahle bis zu 50% des Neuprelsee. Ruft ant Tel. 04127/1567, Nicod

Suche Tauschpartner für PC-Engine. Spiele Im Raum Heldelberg/Mannheim Bitte meldet Euch bei Christian Schwarz, Tel 06224/2442

Suche PC-Engine (RGB-PAL) evtl. mit Spielen. Prelavoratellung an Matihias Maier, Dachsgasse 24, 7951 Elch ngen 1, PS Zahle ca 200 bis 250 DM, 100% DK

Verk. PC-Engine (PAL/RGB) Incl. 9 Module (Sh nob., Dragon Spirit, Galaga'88) + Joyat. +5-Spieler-Adapter, 1, 750 DM, Tel. 0911/ 778771 (Stefan)

ich blete für eine PC-Engine (PAL) 300 DM oder NES mit drei Spielen. Teil 040/5381876 (Tom). Ihr kösst von 15 bis 18 Uhr anrufen. Sehr dringendti

PC-Engine-RGB geaucht, auch Spiele zu kaufen oder tauschen geaucht, sowie Zubehör. Tel. 0451/42018, öfter versuchen

PC-Engine: Verkaufe R-Type 1+2, Gs aga 88, Super Wonderboy je 40 DM, Sonson 2, Shinobi, Tiger Hell je 60 DM, World Court T, 50 DM Tal. 089/755331

Suche dringend PC-Engine FAN 1/90. Außerdem Kontakte mit anderen PC-Engine-Süchtigen, im Raum OL. Tel 04402/2997, Christian Quast

PC-Engine RGB, Color-Booster und 5 Spiele für 600 DM zu verkaufen Nintendo, 5 Spiele, extra Joystick für 380 DM. Tel 08395/7205

Verkaufe PC-Engine v. 3 Module. VB 399 DM Tel. 05246/1572

Austria \* PC-Engine \* Austria Verkaufe PC-Engine + PAL-Soster + Underboy II + Dragon Spirit + Dungeon Master Preis a.A. Silvio Jenny, 7el. 05553/588

Suche dringend CD-ROM für RGB-Engine + Spiele Shinobi P-47, R-Type II, Altered B., Ninja, Warriors + vieles mehr Tel. 089/4701578

# SEGA MEGA

Suche Spiele für Sega Mega Drive und Spiele für Nintendol Möglichst nicht zu teuer! Tel 030/8256452 (Dominik), ab 14.30 Uhr

Suche Sega-Mega-Drive und PC-Engine mit Spielen. Verk. Nimendo und Module. Angebote an: David Fäh, Hauptstr. 20, 7524 Zuoz (CH) 0041/72813

Sega-Mega-Spiele zu kaufen oder tauschen gasucht. Suche auch Zubehör Tel. 0451/42018, öfter versuchen

Ab 15 Uhr: 0231/602951 (Derk), suche Sega-Mega-Drive, bis 330 DM.

Kaufe und tausche Sega-Mega-Drive-Module after Arti Gilbert Brune, Marcq-en-Barceul-Str. 6, 4390 Gladbeck. Tel 02043/42309 (wochentags, ab 16.30 Uhr).

Sega-Mega-Drivel Verkaufe: Basebatl, S. Thunderblade, Soccer, Altered Baast, 10r låcherliche 40 Str.l Vers. per Nachnahmel M. Martin., Schweiz, 061/871490

Software — Forgotien Worlds 60 DM und Allered Beast 30 DM Suche Super Shinob, und OH 2 Tel. 05608/1397, ab 16 Uhr, Lars Welde

Sega-Mega-Drive gesucht. Tel. 04521/71497 (Andreas)

MD - Forgotten Worlds 90 DM, W Cup Soccer 85 DM, Space Harrier 80 DM, A. Kidd 70 DM, CPad 45 DM, alies FP Tel. 05069/2822

Suche für das Sega-Mega-Drive Telespieixassetten (Module). Alex Kldd, Ghouls'n Ghoets, Ken North, Rambo 3, Space Harrier 2, Super Hang on u.a. Tel. 02246/5220

dem Kauf von Raubkopen erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht umd geht das Risiko einer jederzeißgen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Laser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original Software

Wir bitten umaere Laser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original Software weder anzubreten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder

Wir machen unsere inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder

die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von »Raubkoplan« verstößt gegen

stosen mus mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000 — gerechnet werrien

Originalprogramme sind am Copyright Hinweis und am Originalsuffdeber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit

des Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopten angeboten werden.



Verkaufe Sega + 10 Spiele, Sucha MS-DOS-Spiele, Sucha MS-DOS-Spiele-Club, Ellas Kouloures, Ludmillastr 16, 8000 München 90, Tel. 089/657592

Suche PC-Engine + Mega Drive mit Spielen + Zubehör (Joy.). Björn Golzke, Nordstranderstr. 21, 2212 Brunnsbütte!

Tausche Allered Beast für des Sega-Mega-Drive gegen ein anderea Spiel für diese Konsole. 7el. 0821/557810. Bitte nach 17 Uhr anruten!

Mega-Drive-Freaks! Welcher Club bletet 25 Selten-Club-Zeitung, Holline, Lösungen und Gewinnspiele? Info: T.O., A-1090 Wien, Währingerstr 24/1/24

Verkaufe + kaufe Sega Mega + PC-Engine-Spielel Call: 08208/278, fragt rach Markus

Suche für Mega Drive Altered Beast + Ken North, Tel. 08142/17369

Verkaufe Sega-Mega-Drive (4 Monate aft) -Alex Kidd + Altered Beast für 950 DM Te 07309/3948 (Markus)

Verk. Super Thunderb! + Alex Kidd III. Je 65 DM! Zus. 120 DM! Interessenten an: J. Steveker, Am Strootbach 8, 4450 Lingen! Mega Drive Tausche Shooting-Gallery gegen Monopoly. Tel. 06187/25437

Verkaufe Sega-Master-Syst +14 Spiele, Dauerfeuer+Joystickspiele: California G., R-Type, Thunderblade, Basketball usw: 650 DM/VB. Tel. 0711733908, R. Günter

Sega-Master-System + Spiele gesucht. Kaufe auch ganze Spielstände auf. Tei. 04521/71497, Andreas

Sega: Zillion II, Shinobi, Wonderboy II, Alex Kid II, Penguin Land, Choptilter, à 40 DM. Nintendo: Topgun, Goonnles II, Metrold, Castlevania, Kid, Icarus, S.M.B. Zekda à 45 DM. Tel. 06103/42734

Verk. Sega Master mit R-Type, Wooderboy II, Double Dragon, Rocky, Allen S., Space H., Sacret Command, My Hero, VB 300 DM, Tel. (04788) 224

Wer verkauft mir Spiele für das Sega-Master-System? Kaufe auch Sammlungen! Schreibt an: Ingo Kranz, Lillienthalstr 11, 2870 Delmen-

Sega Telespielcassetten (Module) mit original Verpackung und Beachrelbung von Privat zu verkaufen. Anfragen an Telefon 02246/5220 Sega Master und 38 Spiele für nur 1200 DM zu verkaufen. Neupreis 3000 DM. Joe Eckhardt, Soden-Stern-Str. 4, 3500 Kassel, Tel. 0561/ 8700618

Verkaule Sega-Master-System + 3 Joysticks + Light Phaser + 8 Module für 500 DM. Mustafa Aycibin, Böttgerstr. 6, 6000 Frankfurt 60

Stop! Welcher Club bietet 25-Seiten-Clubzeitung, Tips & Lösungen und Gewinnspiele? Info bei: T.O. A-1090 Wien, Währingerstr. 24/1/24

Verkaufe Sega-Master-System + Afterburner + klinja + 1 Joypad für nur 220 DM! Inklusive Hang on! Tet. 07724/3476. Suche PC-Engine-Spiele!

Verkaufe Sega-Master-System + 38 Module + 2 Joysticks und Light Phaser, VB 799 DM. NP 2900 DM. Tel. 02359/6023

Verkaufe Sega Master mit 7 Spielen z.B. Alex Kid, Wonderboy, Gotvellaus (+ Hang On und 2 Hebeln), Fin 270 DM. Schreibt an Sascha Simon, Rosenaustr. 11, 8900 Augsburg

Suche Kontakt zu Sege-Master-Besitzern zwecks Kauf/Tausch. Tel. 09406/559

Verkaute meine Sega-Master-Konsole mit My Hero und World Soccer für 300 DM. Suche Sega Mega Drive (billig). Melden bei: Jan Schulz, Tel. 04521/5730 Verkaufe Sega (3 Monate) + 3 Joysticks (einstellb. Dauertsuer), R-Type + T-Soldiers + Thun. Blade, Wonderboy I+II + Out Run (3 Module), VB 850 OM. Tel. 09978/525 (Martin)

Sega Master mit 6 Spielen zu verkaufen, auch einige andere Masterspiele ab 25 DM zu verkaufen oder zu tauschen Tel 0451/42018, 17 bis 21 Uhr.

Varkaufe Sega Master inkl. 2 Spiete (Fantasy Zone/Alex Kldd t) + Joystlok. Preis 250 DM. Tel: 05251/57322

# ATARI ST

Suche Tauschpartner für ST, bin 13. Tel 0875277715. Habe ca. 50 Games, Originale.

Verkaufe 1040 STFM + Monitor SM124 + Zubehör (Disks, Joyetick, Mouse usw.) für 900 DM, Tausche auch gegen A500 mit Zubehör Tei 0451/38190

Zu verkaufen: Ateri 1040 ST mit Color-Monitor SC1224, Maus, Software, Literatur usw. Fr 1400 VB. Tel 0041(0)1 8608601

# Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von *POWER PLAY*-Contact." Ab der Ausgabe 5/90 in jeder *POWER PLAY*. Und Ihr könnt zu diesem Start mit einer kostenlosen Kleinanzeige dabei sein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

# POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 7/90** von



ľ	1	u	D	ľ	Щ	K	9

Datum:

Amiga

☐ Atari ST

☐ Nintendo

☐ C 64/128☐ MS-DOS-PCs

Sega Master

☐ PC-Engine

Sega Mega

☐ Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich atle Rechte an den angebotenen Sachen besitze Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht

Unterschrift.

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige - kostenlos in der Ausgabe 7/90 von

In Ausgabe 7/90!



Einfach diesen Coupon ausfullen, ausschneiden und bis spätestens 7. Mai'90 einsenden an:

Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Anzeigenabteilung

POWER PLAY

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München Atari ST Demos, Spiele, News, sucht: Robert Depenbrock, Filederweg 12, 4820 Castrop-Rauxel, 100% Rückantwort, Hi to all Demoma-

Wer verkauft oder verschenkt ST-Spiele. Ich bin ein Spielsfreak und nehme fast alles. Ich habe leider nicht viel Geld. W. Schreiber, Bauhöfen 6, 2941 Langeoog

Biete ST-Soft zu Schleuderpreisen Habe z.C. das Alan-Powerpack mit 20 Spiete-Hitsl Nichts teurer als 30 DM. Ruft nach 15 Uhr bei 02401/3539 an!

Suche Tauschpartneri Ateri ST Habe neue Soft Be fasti Tel. 02161/662248

Suche: Def Sf, TOS 1.4 auf Disk, GfA-Assembler m. Anleitung. Preis VB. Tausche u verk. Original-Software. Hirschberger H., Obere Bachstr. 8, 6395 Kirchham

"TRS" We're searching for good Swapparners on STI Write to: Postfach 202363, 2000 Hamburg 20, W-Germanyl Beginners can boyl So fer!

Verk, Originalsoftware, Indiana Jones ADV 50 DM Rock'n Roll 50 DM, Kingsquest 1-3 je 30 DM Dark Castle 20 DM, Bermudaproject 20 DM, u.v.a. 0201/680755, ab 17 Uhr

Verkaufe Atarispiele
Verkaufe Atarispiele. Kaufen oder
tauschen Sie ohne Gewissensbisse+ Garantie.
Tel 05273/5374

Suche Populous und Xenon2 für den Atari ST (nur orig.). Biets 25 DM pro Game (+Porto). Tel. 08101/69284 (Heixo), nur So. bis Dl. 17-20 h

Suche: Oil Imperium, Their Finest Hour, Carry II ulll, Police Quest II. Sim City, nur Originale! Te 089/6126275, Michael

Kaufe oder tausche: Pirates, Teat drive 2, Hillsfar, Harddriving, o.ä. habe: Bloodwych Strike Force Harrier, Falcon, Tel. 0421/465499, Bernd

Suche zuverlässige Tauschpartner für Atan 520 ST. Habe alte und neue Games. Tel. 07258/1645, Rafael, 100% zuverlässig

Varksufe, lausche + Garantie (nur Originale: Lillims IV, Lelsure Suit-Babarian II, Where the Lime Stood still, Golden Path, Knight orc, (auch billige Packa). Tel 05273/5374

Verkaufe Alari 2600 Konsole + Kabel + Netzgerät + 7 Games auf 4 Kassetten, kompl 150 DM Matthias Abele, G-Weinh 2, 8883 Gundellingen, Tel 09073/2007

Suche günstig Programme zum Kauf oder Tausch Lieten an: Th. Link, Hoheneckste 1, 7530 Pforzhelm

Tausche und verkaufe PD-Software für Atari ST, kostenlose Late anfordern bei: Stefan Brandmeier, Konrad-Adenauer-Str. 8, 8300 Landshul

ST Suche ong. Solomons Key + Dungeon Master Tausche mit Defend, o.t. Crown, Sphercal Forgotten Worlds, Su. Tauschp, Su. NES! Chris, 089/482847

Suche (möglichal billig) Original Utilma 3+4. Tel. 02533/2031, ab 17 Uhr

Suche Software aller Art. ST-Spiele, Anwendungen, Tausch, Kauf, M. Tillmann, Konstantheth. 182, 4050 M.gladbach 2, Tel. 02166/ 81549, 89885

Suche I. ST: Finest-Hour, Midwinter, Drakkhen, Full Metall Planet, Hound of Shadow, Operation Thunderbolt u.a. Tel. 02408/3302. Suche Anl, zu Megapaint2

Verk. ST-Originale: STOS — The Game Creator 45 DM, Bubble Sohble, Bobb för je 20 DM, GFA-Assembler 99 DM. Andreas Gschmeidfer, Ortsytr 4, 8986 Krugzell

Suche Alari ST-Floppy SF314, zahle gut. Tel 09403/2142

Suche Software für Atari ST. Please send your List to: Stefan Wißgott, Goetheetr. 48, 4950 Minden

Suche verzwelfelt die beiden ST-Klassiker Thrust u Gids (Originale) und noch Konfakt zu STE-Usern. Martin Weldner, Birkerlweg 32, 8360 Deggendorf

Wanted ST-Tauschpartner Suche vor allem Kontakt zu STE-Besitzern Christian Gabler Fasanenstr 116, 8025 Unterhaching (auch An-

Tauschpartner gesucht! Ca. 80 Originalspiele, z.B. Plings of Medusa, Great Courts. Tauschtisten an: Jens Bullenkamp, Landhausstr. 12, 7290 Fraudenstad!

Verk. Games (11) z.B. Moonw. (mit Poster), Moonpatrol, XOR, Crystal Castles, Thundercats. Phone: 04829/212 (Ole verlangen) Verkaufe Populous (original) und suche billige Spiele (nur Originale). Tel 0831/61931

Ich auche dringand das Spiel «Bubble Bobble». Ich gebe 30 Mark für das Spielf Wenn ihr es habt, ruft mich unter der Teit. 05121/660959

Battietech (Infocom) zu 40 DM und Battletech-Brettspiel zu 30 DM zu verkaufen. Tel. 05152/ 51895 oder 06621/14515, Michael

Super
Atari 2600 (Konsole), komplett mit Joystick, komplett mit Modulen für 190 DM Tel. 09865/418

Suche, tausche PD-Programme, tausche ong Hostages + Overlander gegen F16 Combal Pilol + Afterburner G Özdel Haydristr 20, 7970 Leutkirch

Atari Schweiz Atari Nur aus der Schweiz! Please Call 064/811468, Rolf verfangen

Sort Master V2.0, PD, 1 MB, nur Farbe. Die alternative Datenbank, für 20 DM, mit Anl. und Up-date-Service: Soft-Works, Wismarer Str. 16, 3330 Helmstedt

Atart ST Bards Tale 1, Bobo and Elite für je 35 DM Indi 1, Road Runner und Major M. für je 25 DM Alle zusammen nur 165 DM 0821/463683

Atari ST, habe, tauache, suche nur Grafik + Sound PD, Liste anfordern bei Frank Brasche, Am Stadtpark 91, 8500 Nürnberg

Wanted: Games for ST (Sim Oty + Iron Lord)!
— Stop — Kauf oder Tausch — Stop — Listen an - Stop — Oliver Zimmermann, Winterstr. 9, 8000 München 90

Wir haben allemeuste Soft on C64 and Atari STI Lamer bekommen auch eine Chance. Write to: D. Klose, Am Freitagshof 23, 4250 Botirop, Germany

Verkaufe, tausche und kaufe original Spiele. Habe Manhunter 2, Blood Money, Ultima 5, Cybernoid 2, u.v.m. B. Monten, Maccostatz 79, 5900 Siegen 1 0271/355297

Tausche und kaufe ST-Originatsoftware sowie PD-Software: Jens-Uwe Westermann, Weinligsir 7, 3040 Softau, Tel: 05191/16725

Atari ST Suche zuverlässigen Tauschpartner Schickt Listen/Disks an: Andreas Kirescher, Friedrichstr. 1, 3160 Lehrts. 101% zuverlässig.

Suche achnelle, zuverlässige Tauschpartnerr für die neuste ST-Soft (100%). Contact: Stefan Holzer, Hauserberg 57, 8110 Murnau (bei Annul Mord)

Suche Tauschpartner für den Atari ST. Habe Zombies, Wrestlings, Tetris u.v.m. Schreibt an Alexander Haim, Büntenstr. 15, CH-8116 Würenlos

Verk. ST-Originale, je 15 DM. Vindicatura, TNT, Thrust, Hawkeye, Enduro Racer, Chopper X, Jupiter Probe, Out Run. Shackled, Road Runner. Tel. 0731/76634

Hey! Verkaufe meine Floppy für Atari ST. Es handelt sich um eine fast neue SF354 (1 Jahr att). Preis: 100 DM und ein Super Garne: Hostages f. 35 DM. Tel. 06352/8430

HI-ST-Freaks. Suche Tauschpartner für meinen ST. Habe tolle Garnes. Also schreibt schneil mit Liste an: Stefan Kogel, Alter Lemgoer Weg 7, 4923 Extertal 5

ST-ORIGINALE zu verkaufen: Chase HQ, 1st Person Pinball, Elite, RVF je 30 DM; Hostages, Lombard Rally, Blasteroids je 20 DM. Tel. 09342/Jahl. Tausche Atan ST-Games, Habe ca. 300 Spiele. Sendet eure Listen an Roman Sieber, Backtelstr. 7, CH-8340 Himml

Dummköpte seit ihr bestimmt nicht, wenn ihr mit mit Atari ST/STE-Programme tauscht! Schreibt an Nils Altwardt, Hohetorstr. 12, 2860 Osterholz

Suche Ateri-SC1224-Farbmonttorl Anbieter möglichst aus Hannover oder Umgebung. Melden unter 0511/433561 (Frank)

Suche, kaufe, tausche Originale auf 520 ST Angebot an Dennis Fandrich, Herrlichkeit 26, 2808 Syke oder 04242/4029

# KONTAKTE

Anfängerin aucht Programme und Kontakte atler Art — auch præswerte Hardwaret Bolt, Einszweineunsæbenstr 98c, 2330 Eckernförde

Atari 2600-Joystick gesucht. Kaufe oder tausche gegen neuen Joystick! Fal. 06441/25772 (Johannis)

Suche Kontaki zu demjenigen, der mir meinen defekten CPC 6128 (Lesefehler am Laufwerk) für 200 DM abkauft (Monitor Inklusiv). Tel 02734/8269 (Uli)

A-System ist serarching for some cool Members. Are you a Coder, a grafik-man or a musician then call 02955/342 (Rainer). The legal A-System.

Werhillt mir be Pd Quest den Betrunkanen zu verhalten? Tel 030/6343412

Search Contacts on C64! Call 06071/43809,

Memabe all you Jankeez! Here the Crafty Tuerk + The Bright Briton, were looking out for fast swaps! Get in touch! Positach 1171, 3254 Emmerthal

Tausche allemeuste PO-Soft für Amiga und C84/ Schreibt an: M. Winkler, Bochumer Str 61, 4820 Castrop-Rauxel 1

Westberliner C84-Freak sucht Kontakte mit ebensolchem aus Ostberlin zum Spielen und Soft-Tausch Johannes Engelhart, Neue Hochstr 48, 1000 Berlin 65, Tet. 030/4856502

Hi Freaks! Tausche neuesten C84 Stuff. Ab 1 Woche alt! Interessiert? Dann schreibe schnell an: G.P., Postfach 410250, 5300 Bonn 1

Suche in Berlin Kontakte zu Nintendo + Sega-Besitzern zwecks Kassetlentausch + Hilfestellung für Alex Kidd III 030/8528558

Suche Kontakt zu Freddy Krueger Fans. Suche Poster, Zeitungsausschnitte etc. Sittle bei Alexander, Tal. 040/5234723 anrufen!

Knallharte Tips oder lockere Gamatesta? Auf unseren Clubdisks findet ihr, was ihr suchti Damodes Userclub. J. Rauh, Bauergässi, 8400 Regensburg

Suche Tauschpartner auf dem C64 und Ansgal Habe Top-Gamest Schreibt an: Ulf Harder, Fassanerweg 17, 2074 Steinburg 11 Schreibt alle!

Swapper for Demos & PD-Soft on C64 & Amiga gessicht. Keine Raubkopieni Send Discs to: A. Klausmann, Melanchihonstr. 2 c, 8580 Bayreuth. The Warriers.

Berlins größter Segactub sucht Mitglieder Service: Clubzeitung, Tips, Tricks, Holline, Spielverleih, Preisausschreiben, usw. 1 030/88/6/95 Amigaclub »USH» sucht noch Mitgiederl Schreibt sofort an! Postfach 38, A-4470 Enns, Austria

Amigal Habe Games wier Indiana Jones ADV, Populous, RVF Honda, Test drive 2, Rick Dangerous, Grand Monster Stam, Slikworm, IK+ Wien 0222/9319394, Thomas

Suche Kontakt mit Computerfans in der ODRI Schreibt an Robert Sterff, Bahnhofstr, 14, 8124 Seeshaupt, West-Germany

Suctie: Power Play und ASM Auegabe 1/88 bis 7/89. Österreich, Tel. 02742/57534

H., here is Depode? Are you searching for a Musician? Yes? OK, Call: 02247/81374 or write to: M. Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13, W.-Germany.

Suche Mitspieler für strategisches Poatspiell Middleage: Kampf um Ruhm und Ehre im Mittelalter. Tel. 08752/7561

Sega. Wetcher Club bietet wirklich alies (Zeltung. Tips, Hotlline, Gewinnspiere)? Wirl Info-T.O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien (auch Mega-D.1)

Atarl-VCS2600 — süchtiger Sammler aucht orig.-verp. Cassetten und Kontakt zu Gleichgesinnten! Tel. 02381/400136

Amiga! Suche Konlakte zu Freaks, die auch Spiele in Modula2/Assembler programmieren Ilsa Könzig, Weingartweg 1, CH-8205 Eich, Tel.

Kaufe, tausche, verkaufe orig. Games für Amiga + C84. Angebole und Llete an Reinhard Franz, Herborner Weg 6, 6349 Fleisbach. Suche D+D Brettrollenspiele

Suche Kontaxie zu anderen C64-Usern. Sven Käs, call 06406/4670

Suche neueste Soft für C84. Besondere Sportspiele wie Bodo Illgner u. Superleague Soccer, Listen + Preise: M. Fonseca, Am Boden 19, 6301 Staufenberg 3

6 Programmierer, 2 Grafiker, 2 Musiker: Amlga/STIPC, suchen Spiele-Programmierer, Grafiker, Musiker on STIPC/Amiga Murad M'Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Contact Apex for hot Trading, Write to (only famous guys): Thomas Warlier, Postbantoor, Postbus 99900, 7100 Na Winterswijk, Holland, Amiga

An alle MSX-User/ Suche User, die mit mir tauschen wollen. Ruft an! Tex 06409/9308, ab 14 Uhr, Sven Bremer/Biebertal

Der 1 Berliner Sega/Sega-Mega-Drive-Nintendo-Fan-Club «Double Trouble» sucht Mitgueder aus ganz Deutschland. Einmalig gut. Tel. 030/6849816

Suche Tauschpartner mit neuer Soft. Schickt Eure Listen an: T Frankenbusch, bei Bars. Wolfgangstr. 8, 4100 Dutsburg 18

Wir suchen Kontakte tauschen, kaufen, verkaufen Soft (neue und alte). Tel. Christ. 02932/37995. Tim. 02932/39193. Thorsten: 02932/32881. C64, only

Suche Tauschparinar (C84) mit Neustem A. Frawert, Elisabethstr 5, 4780 Lippstadt (send Discs, no letter). I send 100% back!

C84. Me'n C84 verhungert. Suche Kontakle zu Leuten mit neuester Software. Schreibt mit LIste an: Hilke, Theodor-St -Str. 21, 2212 Brunsbüttel.

Verkaufe: 17 Heppy-Computer statt 110,50 DM für nur 55, 25 DM Martin Rembarczyk, Julius-Brecht-Str. 5, 2300 Ktel 14, (0431) 729018, nur gesamt

Wer hat die Codes für Maniau Mansion auf dem Amiga? Tauschmaterial vorhanden. Schreibt an: Achim Wölk, Beethovenstr. 8, 8551 Wallert-

Tauschpartner für C84 ges. Habe viele Top-Games. Schickt Listen an: T Holve, Flurstr 8, 5828 Ennepetal

Suche zuverl. Tauschpartner für CPC-464 Cass. Habe Top-Games: Chase H.Q. Listen an. Andreas Pataky, Wengeristr. 27, 8729 Haßfurt. 100% Antworf

Ich suche Computerzeitschritten jeglicher Art. (Fower Play, ASM, Joystick etc.). Je billiger, desto besser. Angebote an Eric Grob, Feideggstr. 2, CH-8942 Oberneden

For hot Amiga + C84 stuff Call 02564/32000/ Only on Sunday (18—19 Uhr)! A waiting your calls, Apex (Amiga) & Double (C64)

Suchs Tauschpartner (C84). Suchs: Cabal, Ninja Warnors und mehr. Habe. Bomber, F-14 Tomcat, T. Out Run und alles was gut lst. Tel. 04331/42458, Timo

# Achtung:

Wir machen unsere Inserenten dansuf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originelprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **«Raubkoplen»** verstößt gegen das Ufrieberrechtigeselt: und kann straf- und zivitrechtlich verfolgt werden. Bet Vorstößen muß mit Anwalfs- und Genichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungarecht und geht das Riske ke einer jederzeitigen Beschlagmahnung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen tassen, daß Raubkopien angeboten werden.



# COMPUTERSPIELE



Für jeden Spieler eine Bildschirmhälfte (Amiga)



Die Wertungen für die Trickski-Kür (MS-DOS/EGA)

# IDEEN HUI, TECHNIK PFUI

Bei "Tennis Cup" von Lori-ciel ist der Bildschirm gesplittet, so daß jeder Spie-ler konstant im Vordergrund spielt. Ihr habt die Wahl zwischen einem Freundschafts-Match, Training mit einer Ballwurfmaschine, der Teilnahme an einem der vier Grandslam-Turniere oder dem Davis-Cup. Bis zu zwei Spieler dürfen mitmachen und auf Wunsch auch im Doppel antreten. Bei den Turnieren ist man automatisch im Feld der 32 besten Tenniskünstler. Zum Trainingspiel sucht Ihr Euch einen von 32 unterschiedlich starken Gegnern aus oder

bastelt einen Tennispartner selbst zusammen. Zuvor könnt ihr 30 Leistungspunkte auf verschiedene Eigenschaften Eures Spielers verteilen. Im Laufe der Zeit bekommt man, je nach Erfolg, weitere Punkte. Falls gewünscht, könnt ihr ihn auf Diskette speichern. Je mehr Punkte er hat, desto plazierter kommen im die verschiedenen Schläge. Je nach Joystickstellung während des Schlagens (geschieht per Feuerknopfdruck) kann man alle bekannten Schlagvarianten ausführen und die Flugrichtung des Balles bestimmen.

Keine Frage, "Tennis Cup" ist mit guten Ideen sowie vie-Ien Spiel-Modi gespickt und sieht auf den ersten Blick edel aus. Leider hapert's am wichtigsten, dem Tennisspiel an sich. Ball und Spieler ruckeln so schlimm über

den Bildschirm, daß man manchmal nur auf Verdacht schlagen und steuern kann.



ich hatte öfters das Gefühl, meinen Gegner nicht nur mit eigenem Können zu besiegen. Entweder war er total unfähig oder ich plazierte zufällig einen unerreichbaren Ball. Schade, daß die tollen ideen wegen der

blamablen Programmierung nicht ausreichend zum Zug kommen.

Genre: Sport Hersteller: Loriciels, Zirka-Preis: 90 Mark

59%

Grafik: 66 % Sound: 66 % POWER-WERTUNG: 59 %

C 64

nicht geplant

# **ATARI ST**

in Vorbereitung

# **MS-DOS**

in Vorbereitung

# KEIN SCHNEE VON GESTERN

it müden Alpin-Spirenzchen Marke Riesenslalom möge man uns verschonen: "Ski or Die" heißt das treffende Motto für Alternativ-Winterspiele. Bis zu sechs Spieler können sich in die Teilnehmerliste eintragen. Auf dem Programm stehen folgende Winterfreuden:

Snowball Blast": Die gnadeniose Schneeballschlacht böse Buben greifen Euch aus allen vier Himmelsrichtungen an. Ihr steuert ein Fadenkreuz, mit dem die An-greifer ins Visier genommen werden. Erwischt man ein Sternchen, hat man einige

Sekunden lang Schneeball-Dauerfeuer. "Snowboard Dauerfeuer. Half-Pipe": In 3D-Perspektive rauscht Ihr mit Eurem Snowboard durch eine Eisbahn. Ihr habt zwei Minuten, um durch spektakuläre Tricks viele Punkte zu sammeln. "Aero-Aerials": Trickski total vor einer strengen Jury: Sammelt zuerst Kraft für den Absprung, um dann in der Luft Salti, Schrauben und andere Sensationsverrenkungen zu schaffen. "Downhill Blitz": Die Tiefschnee-Abfahrt für Unerschrockene. "Innertube Trash": Zwei Jungs schlittern in Gummirelfen talwärts. hl

Der Nachfolger zum Skateboard-Mix

"Skate or Die" macht einen Riesenspaß. In jede Disziplin wurde spûrbar viel Spielwitz und drollige Grafik gequetscht (zumindest unter EGA - mit CGA sieht's weniger be-

rühmt aus). Schön, daß die PC-Version auch auf XTs tadellos schnell ist. Ski or Die ist eine andere Computer nachschiebt.



erfrischende Mischung aus Geschicklichkeits- und Sportspiel. Spielt man alleine, kann man versuchen, die High Scores zu schlagen; im Wettkampf mit Freunden ist die Stimmung natürlich am besten. Ich kann nur hoffen,

daß Electronic Arts Versionen dieses flotten Programms für

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA** 

nicht geplant

C 64 nicht geplant **ATARI ST** 

nicht geplant

MS-DOS 77%

Grafik: 77% Sound: 53% POWER-WERTUNG: 77%

# Markt&/Jechnik EXTRA SOFTWARE EXTRAKLASSE



64'er Extra Nr. 1: The Best of Grafik G ga-CAD. Hi-Edd Title-Wizzard, Film-Konvarter Bestell-Nr 38701 DM 49,90\*

44.90\*/65.499 \*)



64'er Extra Nr. 2: The Best of Grafik Toile Grafik-Erwe terungen Bestell-Nr 38702 DM 39,90\* (sFr 34,90°/6S 399 °)



64'er Extra Nr. 3: The Best of Grafik Erweiterungen für Grafik und Spiele 3-D-Trickfilm Apfel mannchen Super-Hardcopies Beste -Nr 38703

(sFr 34 90\*/6S 399 \*)



64'er Extra Nr 17: Aus der Wunder-welt der Grafik EGA Sramycs Sprite-Graphics 51 neue Basic-Belenie Beste -Nr 38757 DM 49,-(sfr 45 "voS 490")



64'er Extra Nr 18: Das Beste aus der Welt der Grafik Perspektiven Grafiken mit räumlicher Tiefe versehen Bestell-Nr 38758 DM 49,-\* (sfr 45 \*/oS 490 \*)





64'er Extra Nr. 4. Kriminaladvenlure DM 29,90° (sFr 24,90°/6\$ 299)



64 er Extra Nr. 15. Abenteuer-Spiele "Der verlassete Planel» und »Mission« Befreien Sie die Erde von den Dämonen Bestell-Nr 38730 DM 39-,-\* (sFr 35, -\*/6S 390 \*)

# Anwendungen und



64'er Extra Nr. 9: Abenteuer-Spiele

Adventures garan Loren spannende

35 "/6S 390 ")



64'er Extra Nr. 10:

Spiele
Rebound Du8 eine Arena milliahre
2574 Paiobs ganz
enternt von Dame
Bestell Nr 38742
DM 39,-\* "/öS 390 ")



64'er Extra Nr. 6.

Floppy-Tools täglichen Einsatz Ihrer Diskettenstation Beste -Nr 38707 DM 49,-\* sFr 45 \*/0S 49C \*) 64'er Extra Nr. 7:

Utilities

Eine Sammlung lei-stungsfähiger Basic Befeh serwe terunger Bestell-Nr. 38716 DM 39,-\* (sFr 35 \*/oS 390 \*)

64 er Extra Nr. 11:

Basic-Boss Dieser Basic-Comogramme bis zu

100ma schne er Besteil Nr 38745 **DM 49,-\*** (sFr 45 -\*/0S 490, \*)



64'er Extra Nr. 12: GSF-System Ein leistungsstarkes Programmiersystem zum Schre ben von Programmen im GEM-Look Beste -Nr 38/31 **DM 49,-\*** (sFr 45 \*/6S 490 \*)



64'er Extra Nr. 13: The Best of Anwendungen Soundmen for Mony Soundmen for Mony 64 Proterm V6 Giga-ASS Beste -Nr 38717 DM 49,-\* (sFr 45 -\*/6S 490 \*)

64'er Extra Nr. 14: The Best of Anwendungen Master-Too: Smon und Promori Mai box

Datec Peste -Nr 38720 (sFr 45 \*/6S 490 \*)

Markt&Technik

Zeitschriften Bücher

Software · Schulung



64'er Extra Nr. 19: The Music-Assembler

Erstellen Sie auf einfachste Weise eigene Musikstücke! Bestel -Nr. 38763 (sFr 45, \*/6\$ 490. \*)



64'er Extra Nr. 22:

Disky Man pulation von Disketten Floppy-Programmerung Bestel-Nr 38767 DM 49,-\* (sFr 45 \*/8S 490. \*)



128er Extra Nr. 1: The Best of 128er

Dube Ass Utites Beste for 38712 DM 49,-1/0S 490 -1)



128er Extra Nr. 3:

Uthities Graph c 128 Turbo Hidreiche Program Bes. Nr 38713 DM 49,-\* sF 45 7 05 490



128er Extra Nr. 2: Paint R O.J.A.L. Ein Ma programm das die hochste Auf lösung ihres C128

verwendel Beste - Nr. 38736 **DM 49,-**\* (sFr 45 - \*/6\$ 490



MasterBase Plus/4 E no sem p. otess o-nelle Daterverwa-tung mut vie en Lei-stungsme kma en Bestell-Nr 38719 DM 49.-\* (sFr 45 \*ro\$ 490 -\*)

# INFO-COUPON

Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

Name	
Straße	

Bitte ausschneiden und einsenden an Markt&Technik Verlag AG. Buch- und Software Verlag, Hans Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei Munchen

Markt&Technik-Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buch- oder Computerfachhändler

# **DER SCHNELLE GREG**

# Greg Norman's **Ultimate Golf**



Greg Norman persönlich führt als Spielfigur Eure Schläge aus (Amiga)

udelweise stürzt sich die Golfer-Prominenz aufs Software-Lager: Kaum gab "Jack Nicklaus Golf" mit der nachträglichen ST-Version ein letztes Žucken von sich, naht namhafte und schlaggewaltige Konkurrenz: US-Rasenhüter Greg Norman, als Herausgeber von Golf-Büchern und Golf-Videos bereits mediengestählt, stand Pate für "Ultimate Golf". Spötter vermuten, der forsche Name rühre von der ultimativ rekordverdächtigen Ver-

öffentlichungs-Verspätung (knapp zwei Jahre) her. Jedenfalls hat die Golf-Simulation jetzt das Licht der Welt erblickt und frohlockt mit zwei kompletten Golf-Plätzen à 18 Löchern. Nach der Wahl von Golfplatz und Schlägerersatz (Maus, Joystick oder Tastatur) dürft Ihr im Hauptmenü erstmal Parameter satt anklicken. Ihr könnt den Einfluß von Wind, Wetter und angeschnittenen Schlägen an- und ausschalten oder einen Caddy ins Leben rufen, der Euch einen Schläger empfiehlt. Spielt alleine, zu zweit oder zu viert und meßt Euch mit Freunden oder Computergegnern. Ihr könnt Euch in den Varianten Matchplay und Strokeplay versuchen und sogar Teams bilden. Zehn Computer-

Von der Windstärke bis zur Entfernung zum Loch werdet ihr gut informiert (Amiga) 🕨

gegner mit unterschiedlichem Handicap (Spielstärke) stehen bereit (unter ihnen der furchtbar gute Greg Norman persönlich). Ihr könnt Euch aber weitere Computergegner dazubasteln und auch die Handicap-Daten menschlicher Spieler speichern: die Golfer-Datenbank schluckt spielend bis zu 100 Eintragungen mit Spieler-Statistiken.

Während des Spiels werdet Ihr mit so ziemlich allen Tükken des "echten" Golf-Sports vertraut gemacht. Fröhlich pustet der Wind, eisern klirren Eure 14 Schläger im Gepäck und einsam landet mancher Ball in Sand oder Wasser. Durch gut getimte Mausklicks

Beruhigend, daß sich doch noch ein Programmierer gefunden hat, der bei einer Golf-Simulation eine schnelle 3D-Grafik hinkriegt. Nach dem schlafmützig lahmen Jack Nicklaus-Spiel Greg Norman's UItimate Golf mit sei-

gen bau Details herrscht kein Mangel; insbesondere Handicap-Sydas stem ist gut ge-Freilich lungen. Prokommt das gramm ein bißchen spät, doch wer noch keine gute Simulation in seinem Softwareschrank

ner fixen Grafik ein wahrer stehen hat, wird sich daran Tempokünstler. An Einstellunnicht sonderlich stören.

So langsam hat jeder halbwegs begabte Golfspieler sein" Computerspiel Doch auch ein "Ultimate Golf" mit Superstar Greg Norman als Zugpferd kann das "namenlose" "Leadernicht von board" Platz eins der ewigen

einige witzige Features mehr, aber das Spielgefühl ist lange nicht so gut wie bei Leaderboard. Das schnörkellose Schlagen ist von der Steuerung her gesehen

noch kein Problem, will man allerdings etwas "zaubern", ist es mit der durchschaubaren Steuerung vorbei und man versiert sich in irgendwelchen obskuren Menüs, Für sich betrachtet, ist UItimate Golf zweifellos eine gute Golfsimulation. Wer noch kein

Computer-Golf hat und auf üppige Menüs steht, der sollte ein Probespiel riskieren. Leaderboard-Besitzer dagegen können sich den Weg zum Software-Shop sparen.

Golfspiel-Bestenliste schubsen. Ultimate Golf hat zwar

Genre: Sport Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

Grafik: 70%

Sound: 35% POWER-WERTUNG: 72%

C 64

in Vorbereitung

**ATARI ST** in Varbereltuna

MS-DOS nicht geplant

bestimmt Ihr Schlagstärke und -richtung. In einem Extra-Menü dürfen Experten außerdem einstellen, an welchem Punkt der Ball exakt getroffen wird. Ein Blick auf die Punktekarte zeigt jederzeit den ganz genauen Zwischenstand bei Euren Computer-Golf-Turnieren an.





# POWER TESTS **COMPUTERSPIELE**



Das Emplangskomitee auf Alpha II wetzt die Antennen (Amiga)



Des Stürmers alter Traum; freie Bahn im Strafraum (Amiga)

# KÜCHENSCHABES RACHE

er Hintergrundgeschichten-Erfinder hat hier kräftig beim Kino-Schocker "Aliens" abgeschrieben: Ei-Kino-Schocker ne Kolonie der Menschen auf einem fremden Planeten hat ein Problem, das jeden Kammerjäger überfordert. Eine intelligente, insektenähnliche Lebensform überfällt die Siedlung, deren Bewohner als willkommene Bereicherung des Speiseplans angesehen werden. Folge des ungebetenen Besuchs: Das Oberinsekt brütet gemütlich seine Eier aus, während der Rest der Krabbelsippe unter Mithilfe des umgepolten Verteidigungssystems die Basis kontrolliert. Schnelle Abhilfe verspricht Kal Solar, ein bewährter Agent im Dienste der Menschheit. Mit seinem Raketenrucksack landet er auf der Oberfläche der Unglückswelt. Er muß sich den Weg in die unterirdische Station bahnen und dort alle Alien-Eier mit Laserkraft brutzeln. "Infestation" ist ein funktionstasten-strapazierendes 3D-Action-Adventure. Mit dem Joystick wandelt man durch die Gegend, per Tastendruck vollführt der Held vom Dienst Aktionen wie Türen öffnen, Gegenstände benutzen usw. hl

"Die Eier werden heranwachsen und eine tödliche Armee herstellen:" Dieses "Game Over"-Sprüchlein kann ich fast schon auswendig, denn zu Beginn stirbt man 1000 Tode auf der Planetenoberfläche. Die

müde Anleitung schweigt sich darüber aus, wo man konkret einen Lift zur Sta-



chen Suchen! Das Spielprinzip ist so reizvoll wie das Liebesspiel der afghanischen Termite im Morgentau. Das Ganze findet in halbwegs flotter 3D-Grafik statt, aber spannend wird dieser Aliens-Aufguß dadurch nicht. Die

bösen insekten sehen zudem recht lachhaft aus: Statt Grusel tion findet: auf, auf zum fröhli- regiert Langeweile.

> Genre: Action-Adventure Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA -2.%

Grafik: 46% Sound: 31% POWER-WERTUNG: 42%

C 64

nicht geplant

**ATARI ST** 

in Vorbereitung

MS-DOS nicht geplant

# BILLIGES VERGNUGEN

n Bella Italia wird sich im Juni die Fußbalter-Elite einen abstrampeln: Der Weltmeister-Titel steht auf dem Spiel. Das große Turnier fest vor Augen beschloß das Softwarehaus Code Masters, seine neue Fußball-Simulation kurz und prägnant "Italia 1990" zu nennen. Damit hat die Ähnlichkeit zum WM-Turnier auch schon ein jähes Ende: Es gibt keinen richtigen Turnier-Modus, sondern man kickt gegen drei zufällig ausgewählte Nationalmannschaften, die der Computer steuert. Nach drei Siegen in Folge seid Ihr Weltmeister.

Zwei Spieler können auch freundschaftlich gegeneinander antreten. Je nachdem, ob der Joystick bei einem Schuß nach vorne, hinten oder in die Mitte gezogen wird, zischt der Ball flach, normal oder hoch von des Schützen Stiefel. Die Schußstärke hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt wurde. Als putziger Bonus hat sich ein Fußball-Trainingsprogramm auf die Diskette verirrt. Hier absolviert man mit einfachen Joystick-Bewegungen so aufregende Übungen wie Liegestütze oder Quer-übers-Spielfeld-rennen.

Das Erfreulichste an diesem mäßigen Fußballspiel ist der Preis: Knapp 20 Mark für ein 16-Bit-Programm ist wirklich fair. Leider die Sache mußte ja einen Haken haben - läßt die Steuerung eine Menge Wünsche offen und

der Spielablauf ist zu durchsichtig. Während die Amiga-Version brav in alle Richtun-



gen scrollt, wird beim ST abrupt der Bildausschnitt gewechselt, wenn sich der Ball horizontal bewegt -- Bäh! Obwohl Itana 1990 ein recht beschränktes Vergnügen ist. spielt es sich etwas besser als das viermal so teure "Bodo

Soccer". Illgner Rätselhaft bleibt aber der Name. Vom Flair einer WM kommt nichts rüber

Genre: Sport

Hersteller: Codemasters, Zirka-Preis: 20 Mark

35% Sound: 34 %

Grafik: 55% POWER-WERTUNG: 35%

C 64 nicht geplant ATARIST 30%

Grafik: 43% Sound: 29 % POWER-WERTUNG: 30%

MS-DOS nicht geplant





"Kid" sein ist nicht schwer, zu überleben dagegen sehr (Amiga)



Am Tank halt' ich mich fest, die Kurve gibt mir den Rest (Amiga)

# GEFÄHRLICHE LIEBSCHAFTEN

# Gloves

eit dem Überraschungs-Erfolg von "Rick Dangerous" haben die gradlinigen Action-Adventures deutlich Aufwind bekommen. Der neueste Kielwasser-Schwimmer heißt "Kid Gloves" und stammt von Logotron. Ähnlich wie beim Vorbild hat man auf Scrolling komplett verzichtet und blendet von Bild zu Bild um. Auf dem Spielfeld tummeln sich verschiedene Gegner, Schlüssel, Türen, Bonusgegenstände, Geld, Plattformen, Shops, Extra-waffen und diverse Zaubersprüche, die man jederzeit einsetzen kann. Besonders

zu empfehlen sind der Zeitlupe-Spruch, der die Bewegungen der Feinde verlangsamt und der "Sesam-öffne-Dich"-Spruch, der alle verschlossenen Türen in leckeres Obst verwandelt. Wer im Eifer des Gefechts durch Feindberührung ein Leben verliert, der darf fluchen: Alle bereits eliminierten Gegner sind wieder da und die in diesem Bild bereits erbeuteten Schlüssel werden abgezo-

Es gibt fünf Levels, die sich vorwiegend in Sachen Grafik und Gegner-Anzahl unterscheiden.

Obwohl "Kid Gloves" eine ganze Menge Extras und Zaubersprüche mehr bietet als "Rick Dangerous", erreicht es nicht Klasse. dessen Kleinigkeiten sind entscheidend; allen voran die wenig

durchdachten

Puzzles und die pingelige Kollisionsabfrage, die mächtig nervt Außerdem wird das Spiel

schnell ziemlich hektisch. Schuld daran ist ein frecher Plagegeist, der imdann aufmer taucht, wenn man nach Ansicht des Programmierers zu lange in einem Bild verweilt. Lobenswert sind dagegen die schicken Zau-

bersprüche und die Shops, wo man sein mühevoll erbeutetes Geld ausgeben kann.



Genre: Action-Adventure Hersteller: Logotron, Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 67%

Grafik: 61% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 67%

C 64

nicht geplant



ATARI ST in Vorbereitung

MS-DOS

nicht geplant

# ZWEI IM ZWEIRAD

ist es endlich: das Rennspiel, bei dem zwei Spieler im Team über die Pisten fegen können. Die Mo-torradrennen bei "Combo Racer" werden in einem Zweirad mit Beiwagen ausgetragen, Ist Spieler 2 dabei, darf er sich um die rechte Haltung des Beifahrers kümmern. Man kann aber auch alleine an den Start gehen und den Compagnon vom Computer steuern lassen.

Eine Rennsalson geht über acht verschiedene Strecken. Auf jeder Piste werden ganz nach Eurem Wunsch fünf bis 25 Runden gefahren. Neun Computerfahrer treten gegen Euch an. Je bessere Plazierungen Ihr erreicht, desto mehr Meisterschaftspunkte landen auf Eurem Konto. Mit einem Editor können kreative Raser außerdem beliebig viele Do-it-yourself-Rennstrekken entwerfen und speichern.

Joystick nach vorne sorgt für Gas, nach hinten wird gebremst. Links/Rechts-Bewegungen lassen das Motorrad in die entsprechende Richtung schlingern. In Verbin-dung mit dem Feuerknopf werden die Gänge eingelegt.

Das ist nicht schlecht, aber auch nicht besonders gut und letztendlich überflüssig wie ein Getriebeschaden. "Combo Racer" ist ein braves Rennspiel mit flotter Grafik, aber außer dem mäßig unterhaltsamen Zwei-Spieler-

Modus und dem Editor hat es und Spielablauf sind deutlich such, aber nicht mehr



schwächer als bei der Motorrad-Konkurrenz von Micro-Styles "RVF Hon-da" oder Accolades "The Cycles". In Sa-Spielbarkeit chen schlägt Gremlins Zweier-Renner solche Renn-Gurken wie "Power Drift" zwar um Längen,

aber mehr als ein Platz im Mitnicht viel zu bieten. Steuerung telfeld ist nicht drin Netter Ver-

Genre: Rennspiel Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 70 Mark

**AMIGA** 48%

Grafik: 60% Sound: 61 % POWER-WERTUNG: 42 15

C 64

ATARI ST

in Vorbereitung

**MS-DOS** nicht geplant

nicht geplant



Der blaue Klecks ist das mikroskopisch kleine Raumschiff (Amiga)

inter dem ebenso langen wie ungewöhnlichen Titel "Dr. Plummet's House of Flux" verbirgt sich ein Gravitations-Spielchen im Stil von "Thrust" oder "Oids". Vier Missionen mit je sieben Levels stehen zur Wahl Mit eikleinen, wendigen Raumschiff müssen pro Level sieben Astronauten gerettet werden. Diese treiben hilflos auf dem Spielfeld, das in alle Richtungen scrollt. Per Joystick wird beschleunigt, abgebremst und ein Schutzschirm aktivlert. Dieser hilft allerdings nur gegen den Beschuß von Feindbasen, die

strategisch günstig, meist in der Nähe von Astronauten positioniert sind (je höher der Level, desto dichter das Laserfeuer). Gegen eine Kollision mit den zahlreichen Hindernissen und Wänden auf dem Spielfeld ist der Schild leider wirkungslos.

Euer schlimmster Feind ist die Gravitation, die sich von Level zu Level ändert: Mal bemerkt man sie kaum, mal wird das Raumschiff erbarmungslos angezogen. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt, der darf eine andere Mission anwählen.

ein fünfjähriges Kind

hingesetzt und et-

was mit "DPaint"

Eines vorne weg: ich mag "Thrust" und ich ' liebe "Oids". "Dr. Plum-met's ..." sorgt bei mir zwar ebenfalls für gepflegten Tränenfluß, aber nicht aus Begeisterung, sondern eher aus Mittle:d mit dem Grafiker und dem Pro-

gespielt. Zeugt die Grafik wenigstens nach von einer gewissen Orlginalität. so bietet das Programm nichts Neues gegenüber den älteren Vorbildern. Ganz im Gegenteil,

grammier-Team. Bis auf wenige Ausnahmen macht die Grafik den Eindruck, als hätte sich

denn alle spielspaßfördernden Features bis auf Gravitation und Feindbasen fehlen.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Microlliusions, Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 38₩ Grafik: 19% Sound: 23%

**ATARI ST** nicht geolant

**POWER-WERTUNG: 38%** C 64

nicht geplant

**MS-DOS** nicht geplant



Konsole m. Spiel 409.00 New Zealand Story 107,00 Super Volleyball 98,00 Y's Lu II CD 119,00 Psycho Chaser NEUU

## SUPER GRAFX

Konsole RGB m. Spiel 719,00



Konsole RGB/PAL 404.00 + Spiel 424 00 + Spiel nach Wahl 464.00 Super Shinobi DJ Boy Alle Spiele, sämtliches Zubehör, deutsche Kurzanleitungen!

# Ankauf und Verkauf von MEGA DRIVE und PC-Engine Soft! HOTLINE: 06131/53753

Inh. J.Hickethier & T. Keszter Friedrich-Schneider-Straße 3 6500 Mainz

# Okan Soft

# DER PC PROFI 89 90 Conquerer 3D

ERAC	64.90	DEJÁ VU II	86.90
BALL BU	69 90	DIE HARD	84.90
Blood Money	63.90	DRAKKHER	75 90
Bruce Lee Lives	69 90	E19 Stealth Fight	89 70
Budokus	66,90	Flight Sen. 4 dt.	139 90
Corner Comand	67,90	Guriship	84 90
Champ, of Krywn	73,90	Narpoin	84.90
Colonels Begonst	99,90	HEROES QUEST	109 90
minner a f	4.00	04 501	00.00
SIERRA. Codena	ime ilt	:MAN	99,90
SIEKKA. Ladent Indiana Jones 78 90	ime ilt	MAN Larry II	88,90
	66 90		
Iodiana Jones 78 90		tarry II	88,90
ladiana Jones 7 8 90 Indianapolis 500 Jack Hiclas Golf Journey	66 90 64 90 76,90	tarry II CARRY II	88,90 99 90
Iodiana Jones 78 90 Indianapalis 500 Jack Miclas Golf	66 90 64 90	Larry II SARRY II Life & Death M1 Tank Platoon Monhunter NY	88.90 99.90 68.50
Lodiana Jones 78 90 Indianapalis 500 Jack Hicks Golf Journey Keel the Thiel King Arthur	66 90 64 90 76,90 69 90 66 90	Larry II LARRY II Life & Death M1 Tank Platoon Manhunter NY Manhunter SF	88,90 99 90 68,50 89 90
todiana Jones 78 90 Indianapalis 500 Jack Hiclas Galf Journey Keel the Thiel	66 90 64 90 76,90 69 90	Larry II SARRY II Life & Death M1 Tank Platoon Monhunter NY	88,90 99 90 68,50 89 90 74,90

## OSTERAKTION 5/90

Die ersten 25 Besteller, die was das Codewon OSTEREI

memori, manufa d	E FORES, OD	ermschungs vescher	RG F
Manuac Mansion	69 90	POPULOUS	67 90
MEMACE	64 90	Promised Londs	41.90
Martville Manac	66.90	Purple Saturn D	58.60
Never Mind	63 90	SHERMAN M4	69 90
Omega	74.90	Samuroi	69 90
OLIVER	66.90	SUM CUTY	70.90
P47 Thursderbolt	63 90	Sleeping Gods	76 90
Pirales	63 90	Space Harrier	66.90
Full Metali	Planet		9,90
Source Reque	73 90	TV Sports Footb.	76.50
Stor Flight ()	69 90	UFO .	89 90
Stor Treck 5	74 90	YHEUS	59.90
Sturit Cox Races	63,90	West Phaser	89 90
Test Done II	63.90 67.80	West Phaser Wolfpack	87 90 88,90
Test Drive II European Chal.	63,90	West Phaser Wolfpack Xenon 2 Megabi,	89 90
Test Drive II European Chal. Th. Finest Hoor	63,90 67,80 35,90 76,90	West Phaser Wolfpack	87 90 88,90
Test Drive II European Chal. Th. Finest Hour SOUND BLASTER	63,90 67,80 35,90 76,90 449,-	West Phaser Wallpack Xenon 2 Megabi, Zak McKracken	89 90 88,90 66,90
Test Dove II European Chal. Th. Finest Hour SOUND BLASTER Addits Soundharte	63,90 67,80 35,90 76,90 449,-	West Phaser Wallpack Xenon 2 Megabi, Zak McKracken	89 90 88,90 66,90
Test Drive II European Chal. Th. Finest Hour SOUND BLASTER	63.90 67,80 35,90 76.90 449,- + Compose	West Phaser Wallpack Xenon 2 Megabi Zak McKracken r 529,-	89 90 88,90 66,90

Versandkasten: NIN + DN 4.00, Varauskasse + DM 4,00 Ausland: Min Varauskasse + DM 5,00 LISTE KOSTENLOSJI

AM GRABEN 2 - 8471 WEIDING Tel. 09674/1279 • Fox -1294



# Aktion **05/90**

Alle Besteller, deren Bestellung in der ersten Woche im Mai bei uns eingeht,

## erhalten ihre Bestellung VERSANDKOSTENFREI

AMIGA / ST	Amiga	ST
American Dreams	64,90	64.90
Asterix II	64,90	84 90
Batman - The Movie Beach Volley	64,90	54 90
Chambers of Shaolin	64 9D	54.90
Conqueror	69.90	
Damocles	64 90	64 90
Day of the Viper	64.90	64 90
Drakkhen First Person Pinball	74.90 54.90	69 90 54 90
Fighter Bomber	74 90	74 90
F-29 Retaliator	64.90	
Full Meta, Planete	64 BO	64 90
Future Wars	64.90	64 90 54 90
Hard Drivin	64,90 69,90	69 90
indiana Jones/Adv.	69,80	69 90
interphase	64,90	64 90
Iron Lord	89,90	69 90
tcame from the desert	74,90	
Menac Manaon Midwinter	69,90	69 90 69.90
Murder in Venice	64,90	64 90
P-47	69.90	69,90
Pictionary	69,90	
Pinball Magic	59 90	59,90
Premier Collection II Quartz	74 90 69 90	74.90 69.90
Rainbow island	64 80	54,90
Rings of Medusa	69 90	69,90
Rock'n Roll	64 90	64,90
Safari Guns Shuffiepuck Cafe	54 90 64 90	54 90 64 90
Skidoo	54.90	54,90
Space Ace	99,90	99,90
Star Flight	89,90	~
Supercars	54,90	54,90
Swords of Twilight Table Tennis	59,90 54,90	54,90
Their finest hour	79,90	79,90
The story so far Vol 3	54,90	54,90
Toobin	54,90	54,90
Tower of Babei	00.00	69,90
Triad 2 TV Sports Basketball	69,90 74,90	69,90
Twin World	69,90	59,90
X-Out	59,90	59,90
IBM	3,5"	5,25"
American Dreama	64.90	64,90
Bar Games	64 90 64 90	64,90 54 90
Blue Angels Die Hard	R4 90	64 90

IDIV	3,5"	5,25
American Dreama	64.90	64,90
Bar Gamea	64 90	64,90
Blue Angels	84 90	54 90
Die Hard	64 90	64,90
F-19 Stealth Fighter	89 90	89,90
Fighter Bomber	_	89 90
Filghtsimulator 4 0	124,90	124 90
	64 90	_
Murder in Venice	64,90	-
M1 Tank Platcon	89,00	59,90
Okolopoly	119,80	119,90
Pictionary	69,90	
Space Queat III	89.90	89,90
	69,90	89,90
Ster Trek V	79,80	79,90
The Colonel s Bequest	94,90	94,90
Their finest hour	79,90	78,90
The Third Couner	64,90	84,90

C-64	Disk.
Blue Angels	49,90
Cabal	44,90
Chase HQ	44,90
Dragon Wars	44 90
Fighter Bomber	54,90
Ghostbusters II	44,90
Ghouls'n Ghosts	44,90
Mazemania	44 90
No	44,90
P-47	44.90
Pictionary	54.90
Power Drift	44.90
Sentinel Worlds I	44 90
Toobin	39.90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, jedoch Täglich preiswerte Neuheitenl into per Telefont

Vorkasse +4,- / Nachnahme +6,50 DM Am Kiarensprung 11, 5620 Velbert 1 Mo-Fr 9-15 Uhr / 17-21 Uhr Sa 9-12 uhr

Tel. 02051/85511 Fax 02051/85525

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



# The Untouchables

Im Vergleich zur technisch ansprechenden ST-Version bietet die Amigatumsetzung wenig Neues. Das Spiel zum Kinöfilm "The Untouchables" (lief in Deutschland als "Die Unbestechlichen") präsentiert sich weiterhin als mittelprächtiger Mix aus vernünftigen Geschicklichkeits-Prüfungen und nervenden Baller-Einlagen. Unfarre Stellen geseilen sich dazu und steigern nicht unbednigt das Spielvergnügen. Überraschenderweise wurde die Musik verändert und klingt nun schlechter. mg

Genre: Action Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 80 Mark

## **AMIGA**

Grafik: 73% Sound: 54% POWER-WERTUNG: 53%



# Jack Nicklaus

Auf dem Atan ST hat Golf-Profi Jack Nicklaus dieselben Tempo-Probleme wie bei der Amiga-Version: Die 30-Grafik des Loch-Marathons braucht elend lange Berechnungszeiten, in denen man förmlich die Bäume wachsen sieht Zudem gewinnt die Grafik keinen Schönheitspreis. Wer sich nicht dran stört, bekommt eine feine Golf-Simulation mit allerlei schmucken Details geboten fich empfehle lieber eine Partie mit dem Golf Klassiker "Leader Board": steinalt, aber nicht so müde.

Genre: Sport Hersteller: Accolade Zirka-Preis: 85 Mark

# ATARI ST

Grafik: 38% Sound: 8% POWER-WERTUNG: 34%



# Hoyle's Book of Games

Sechs amerikanische Kartenspiele stehen in "Hoyle's Book of Games" zur Wahl. Gegenüber der MS-DOS Version hat sich bis auf die ewig langen Nachladezeiten von Diskette nichts geändert. Dank der gesprächtigen und witzigen Computer-Mitspieler werden die an sich trockenen Kartenspiele gehörig aufgemotzt. Wer keine menschlichen Spiel partner zur Hand hat, der wird sich über dieses Programm freuen.

Genre: Kartenspiel Hersteller: Sierra Zirka-Preis: 100 Mark

## **AMIGA**

Grafik: 61% Sound: 32% POWER-WERTUNG: 62%

- AC - / S - mulat - on - |



# Super Cars

Wie nicht anders zu-erwarten, halten sich die Unterschiede zur Amiga-Version von "Super Cars" in Grenzen: Das Scrolling ruckelt noch etwas mehr und die Musik klingt noch biederer. Spielerisch entspricht die ST-Umsetzung dem Vorbild. Auf etlichen Rundkursen fährt man gegen vier Gegner, kauft sich vom Preisgeld ein paar Extras für seinen Wagen und startet erneut. Kurzzeitig kann die "Super Sprint" Variante Super Cars gefallen, doch langfristig ist der Preis von 65 Mark nicht gerechtlertigt. mg

Genre: Rennspiel Hersteller: Gremlin Zirka-Preis: 65 Mark

# **ATARI ST**

Grafik: 24% Sound: 33% POWER-WERTUNG: 44%



# **Space Harrier 2**

Der Fluch der Technik: Dank seiner besseren Hardware-Eigenschaften ist die 3D-Grafik der Amıga-Umsetzung von "Space Harrier 2" schneller als die der ST-Version. So weit, so gut; nur spielt sich Space Harrier 2 dadurch etwas schlechter, da es nun einen Deut zu schnell und somit zu hektisch ist. Au-Berdem fehlen die Soundeffekte und die Musik wurde lieblos umgesetzt. Im Vergleich zum Original "Space Harrier" auf dem Amiga ist der zweite Teil ein klarer Rückschritt.

Genre: Action Hersteller: Grandslam Zirka-Preis: 85 Mark

# **AMIGA**

Grafik: 74% Sound: 61%

POWER-WERTUNG: 61%



# Budokan

Respekt, Respekt — die Grafiken der Amiga-Fassung des Kampfsportspieles "Budokan" stehen der VGA Grafik eines PCs kaum nach. Durch geschickles Ausnutzen der 32 Farben gibt's kaum Unterschiede zu sehen. Spieterisch hat sich nichts geändert. Bei Budokan könnt Ihr vier martialische Kampfarten üben, Euch mit einem Kumpel prügeln und an einem dicken Wettkampf teilnehmen. Rundherum eine gelungene Um setzung. Beachtet bitte unseren Budokan-Wettbewerb in dieser Ausgabe. mb

Genre: Sportspiel Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 80 Mark

# **AMIGA**

Grafik: 80% Sound: 59% POWER-WERTUNG: 75%



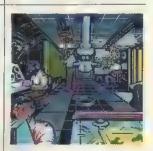
# **Omega**

Amiga-Besitzer, die auf beinharte Strategiespiele stehen, dürfen sich die Hände reiben. "Omega" ist ein Strategiespiel um Panzer, die Ihr selber bauen und anschließend in einer Basic-ähnlichen Sprache programmieren könnt. Wenn Euer Panzer einen Kampf besteht, erhaltet Ihr Prämien, mit denen der Kampfwagen weiter verbessert werden kann. Allerdings sollten sich nur Spieler mit guten Englisch-Kenntnissen an Omega wagen, denn das englische Handbuch ist dick.

Genre: Strategie Hersteller: Origin Zirka-Preis: 90 Mark

# AMIGA

Grafik: 37% Sound: 20% POWER-WERTUNG: 78%



# 688 Attack Sub

Die etwas stimmungsarme, aber detallierte Simulation eines HighTech-Uboots hat eine lange Fahrt hinter sich Nach gut einem Jahr schipperte das "688 Atlack Sub" vom PC auf den Amiga rüber. Spelerische Abstriche muß man bei der Amiga-Version nicht machen und grafisch gibt's rur wenig Unterschiede zur VGA-Pracht der PC-Version. Die Nachladezeiten halten sich in Grenzen. Keine Spitzen-Simuation, aber für Freunde des Genres ein recht appetitliches Meeresfrüchtchen Inf

Genre: Simulation Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 90 Mark

# **AMIGA**

Grafik: 71% Sound: 33%

POWER-WERTUNG: 73%

# COMPUTERSPIELE



# **Dragon Wars**

Etwas liebtos ist die PC-Umsetzung des Fantasy-Rollenspiets "Dragon Wars" geraten. Die Grafik wurde fast 1:1 vom C 64 adaptiert — von einem PC kann man unter EGA mehr erwarten Das interessante Spielprinzip blieb unverändert. Ein ansprechendes Programm, das den MS-DOS Versionen der AD&D Rollenspiele aber nicht ganz das Wasser reichen kann. Trotz Geklecker im Detail spielenswert, aber man hälte mehr aus dieser Umsetzung mächen können.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Interplay Zirka-Preis: 80 Mark

# MS-DOS

Grafik: 62% Sound: 11%

POWER-WERTUNG: 76%



# Weird Dreams

Auf dem Atan ST war "Weird Dreams" wirklich schön — das lag hauptsächlich an der exzellenten Grafik. Bei dem C 64 mußte man gewaltige Abstriche machen. Das ganze Spiel wirkt, auch wenn man die C 64-Farbpalette berücksichtigt, recht farblös. Die Knitterfalten im Spieldesign hat man leider auch nicht ausgebügelt: Die Spielfigur reagiert fräge, außerdem attackieren die Gegner zu wirr. Da kann auch die 77seilige Story nichts helfen: Weird Dreams ist nur Dutzendware.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Rainbird Zirka-Preis: 50 Mark

# C 64

Grafik: 62% Sound: 55% POWER-WERTUNG: 53%



# Space Harrier 2

Mit den ordentlichen Amiga- und ST-Versionen von "Space Harrier 2" verbindet die C 64-Umsetzung nur noch der Name. Was da an Zeichensatz-Grafik über den Bildschirm ruckelt, ist nucht mehr feierlich. Für 3D-Spiele ist der 64er leider nicht sonderlich geeignet, und Space Harrier 2 unterstreicht diese Aussage doppelt und dreifach. Auch der hartgesotienste Actron-Freak sollte dieses Programm im Regal verstauben lassen und sich lieber an "X-Out"

Genre: Action Hersteller: Grandslam Zirka-Preis: 50 Mark (Diskette)

# C 64

Grafik: 22% Sound: 43% POWER-WERTUNG: 17%



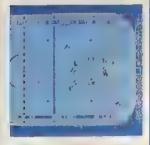
# X-Out

Es geschehen noch Zeichen und Wunder. Während die Amiga- und AlariSTVersionen des Ballerspiels "X-Out" mittleren Spielspaß brachten, ist die 64-Version annehmbar gut. Lediglich die Schüsse pleifen dem eigenen RaumSchiffichen zu schnell um die Ohren. Alle Spiel-Elemente der Vorbilder wurden übernommen. Auch die Musik ist für den 064 ganz toll umgesetzt. Damit ist der C 64 um e.n gutes Spiel reicher, das noch lange Späß bringt.

Genre: Actionspiel Hersteller: Rainbow Arts Zirka-Preis: 50 Mark

# C 64

Grafik: 81% Sound: 78% POWER-WERTUNG: 75%



# Wayne Gretzky Hockey

Die spielerisch hochkarätige Eishokkey-Simulation aus Kanada gibt's endlich für den ST. "Wayne Gretzly Hockay" wird puck-beflissenen Atarianern ein ebenso spannendes wie kühles Vergnügen bieten. Raffinierte Steuerung und penible Regeleinhaltung heben diese Eisbombe in die Sportspiel-Oberliga. Schön, daß selbst die febensechten Dig-Sounds bei dieser sauberen Umsetzung nicht auf der Strecke blieben hil

Genre: Sport Hersteller: Bethesda Softworks Zirka-Preis: 85 Mark

## **ATARI ST**

Grafik: 55%

Sound: 69%

POWER-WERTUNG: 73%



# Ferrari Formula One

Schade Ferrar Formula One hat den Charme eines Kolbenfressers. Technisch ist's dilettantisch aufgemacht, auch wenn die Grafik noch erträglich ist. Das Rennen selbst ist schlicht und einfach schaurig. Was nützt der aufgemotzte Motorblock und Hunderte von Spoiler-Einstellungen, wenn man auf der Strecke nichts davon merk? Wer Rennspiele mag, sollte versuchen, den Klassiker "Revs" zu erwischen.

Genre: Rennspiel Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 50 Mark

## C 64

Gratik: 37%

Sound: 8%

POWER-WERTUNG: 35 %



# **Dragons Lair**

Als Mogelpackung reinsten Wassers entpuppt sich die PC-Umsetzung des Actionspieles "Dragons Lair". Allein das Mißverhaltnis von Programm-Umfang zu Spielanleitung läßt Böses ahnen. Ganze 13 Disketten machen sich mit rund 4 MByte an Daten auf Ihrer Festplate breit. Als Anleitung gibt's ein dürfüges Zettelchen. Spielerisch bleibt nur heiße Luft übng. Nach rund einer haben Stunde dürfte Dragons Lair durchgespielt sein. Und dafür ist der Preis recht happig.

Genre: Actionspiel, Hersteller: Sullivan Bluth Interactive Media, Zirka-Preis: 140 Mark

# MS-DOS

Grafik: 64%

Sound: 24%

POWER-WERTUNG: 25%



# Starflight 1

Endlich gibt es das SF-Rollenspiel Starflight auch für den C 64. Spielensch hat sich so gut wie nichts geändert. Ihr müßt mit einer sechsköpfigen Raumschiff-Besatzung rund 500 Planeten erforschen, mit Allens handeln, Schätze bergen und die Laser sprechen lassen. Die Grafik ist für C 64-Verhältn-sse ordentlich, die Benutzerführung gegenüber der PC-Fassung ein Fortschritt. Selbst Nachladezeiten und Diskettenwechsel (eine doppelsetige Diskette) halten sich angenehm in Grenzen. mh

Genre: Rollenspiel Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 60 Mark

# C 64

Grafik: 71%

Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 79%

Software wird langsam rar für den C64. Wir zeigen, ob es sich noch lohnt, einen C64 zu kaufen, und in welche Ausrüstung man investieren sollte. Für diejenigen, die schon einen C64 haben, gibt's eine Liste toller C64-Spiele.

hr habt es sicher schon bemerkt: Gute Spiele für den C 64 werden immer rarer. Die Spiele, die doch mal neu erscheinen, sind meistens halbherzige Umsetzungen von Amiga- oder Atari-ST-Versionen. Alte 64er-Hasen können nur den Kopf schütteln, was da manchmal für ein Pfusch auf Diskette angeboten wird. Wo sind die tollen Action-, Sport-, Rollen- und sonstigen Spiele geblieben? Sehnsüchtig denkt man an "Wizball", "IO", "Summan an "Wizball", "IO", "Sum-mer Games 2" und "Bard's Tale 3". Allein schon wegen dieser vier Spiele lohnte es sich, einen C 64 zuzulegen.

Wir bei POWER-PLAY schauen ebenfalls mißmutig dieser Entwicklung entgegen. Aber wir denken uns, daß die ganzen tollen Spiele für den C 64 zu gut sind, um sie vorzeitig in Vergessenheit geraten zu lassen. Schließlich haben nicht alle C 64-Besitzer die ganzen Wahnsinnsspiele für diesen Computer. Wir haben auf den nächsten Seiten die besten Spiele der Genres "Baller-Spiele der Genres "Baller-spiel", "Actionspiele", "Rollen-spiel", "Simulation", "Sportspiel" sowie "Handelspiele" zusammengestellt. Falls Ihr das ein oder andere Lieblingsspiel aus Eurer Privatsammlung nicht entdeckt, bitte nicht schimpten. Wir haben nur Spiele aufgeführt, die es noch zu kaufen gibt. Schaut Euch trotzdem in den Läden um. Oft gibt es Spielesammlungen, die das eine oder andere tolle Spiel enthalten.

Lohnt es sich noch, den C 64 zu kaufen? Schließlich ebbt die Software-Flut nicht nur auf dem Spielesektor ab. Von seiten der Spielehersteller ist das auch ganz klar: Computer wie Amiga, Atari ST und die ganze riesige MS-DOS-Welt faszinieren die Programmierer durch ihre gesteigerten Fähigkeiten mehr als das immerhin schon 7 Jahre alte 8-Bit-System von Commodore. Beim C 64 kennt man eben schon alles.

Es gibt allerdings einige gute Gründe, sich auch heute noch einen C 64 zuzulegen. Zum einen ist der C 64 ein 8-Bit-Gerät. Tolle Spiele gibt es auch noch
heute auf dem C 64.

"The Last Ninja 2" (großes Bild,
lst ein Paradebeispiel, für ein
gutes Spiel mit tollem Sound
und schicker Grafik.

Auch der Kämpfer in "Turrican"
(kleines Bild rechts) ist
sehenswert. Um solche Spiele
zu spielen, benötigt man
ein System wie links abgebildet.







Damit eignet er sich von vornherein wesentlich besser, die Grundprinzipien der Computerei zu verstehen, als z.B. ein Amıga oder ein Atari ST. Diese haben zwar einen leistungsfähigeren Mikroprozessor in ihrem Inneren, dafür sind die Computer auch gleich wesentlich komplizierter zu verstehen. Wenn Ihr also einen einfachen Einstieg in die Welt der Computer sucht, ist der kleine Commodore-Computer die ideale Maschine für Euch. Au-Berdem gibt es noch einen weiteren guten Grund: Mit keinem anderen Computersystem schafft Ihr einen so kostengünstigen Einstieg wie mit dem C 64.

Für alle, die noch keinen Computer besitzen und mit dem C 64 liebäugeln, haben wir eine sinnvolle Anlage zusammengestellt. Fangen wir mit dem wichtigsten an, dem eigentlichen Computer. Commodore hat im Laufe der Zeit drei Modell-Varianten dieses Computers herausgebracht: Den C 64, den C 128 und den C 1280. Alle drei sind zueinander kompatibel, und auf allen

ter-System auf dem C 128 läuft: CP/M. Für Spiele ist das uninteressant. So gut wie kein Spiel nutzt den erweiterten Modus oder den zweiten Mikroprozessor. Deshalb ist für Spiele der C 128 nichts anderes als ein C 64 mit einer besseren Tastatur. Der C 128D wird zwar nicht mehr hergestellt, Restbestände dürften jedoch hier und dort noch verkauft werden. Das Gerät ist ein C128 mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk und einer abgesetzten Tastatur. Der einzige Vorteil des Gerâtes war, daß alles in einem Gehäuse integriert war. Dadurch gab es keinen Kabel-Salat. Der von Commodore empfohlene Verkaufspreis des C 64 ist 300 Mark.

Als nächstes stellte sich die Frage: Wie speichere ich meine Programme? Denn wenn man den Computer ausschaltet, ist alles, was im Computer war, wieder weg. Zur Auswahl stehen eine Datasette, mit der Programme und Daten des Computers auf eine ganz normale Audio-Kassette gespeichert werden, und eine Diskettenstation. Wir können nur da-



dreien läuft jede C 64-Software. Der C 128 unterscheidet sich zum C 64 augenscheinlich durch sein größeres Gehäuse. Die Tastatur ist unserer Meinung nach etwas feinfühliger als die des C 64. Der C 128 besitzt außerdem noch einen erweiterten Modus, indem er eine bessere Grafik-Auflösung besitzt. Dazu muß man allerdings einen getrennten Monitor anschließen. Außerdem besitzt das Gerät zwei Mikroprozessoren, den 6502 und den Z 80. Letzteren baute Commodore ein, damit ein sehr altes aber weit verbreitetes Compuzu raten, sich von vornherein eine Diskettenstation zuzulegen. Das Gefummel mit den Kassetten, hin- und herspulen, bis man den Anfang findet, kann einem schnell die Lust an der Computerei verderben. Es dauert außerdem wesentlich länger, ein Programm von Kassette als von Diskette zu laden. Außerdem gibt es einige Spiele, die nur auf Diskette angeboten werden und für die Kassetten-Version abgespeckt wurden. Gerade wenn man Rollenund Strategiespiele sowie Flugsimulationen bevorzugt, muß man eine Diskettenstation kau-

Ballerspiele					
Titel	Beschreibung	POWER- WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Armalyte	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit allem was dazugehört. Zwei Personen können gleichzeitig spielen. Die Extras verändern sich beim Anschießen	85%	85%	70 %	11/88
Cybernoid If	Ballerspiel ohne Scrolling, Jeder Raum birgt verschiedene Gegner, für die man taktisch die richtigen Extra-Waffen einsetzen muß.	75%	81%	72%	11/88
Katakis	Noch ein horizontales Ballerspiel Diesmal die klassische Form mit auftauchenden Extras, mitten im Spiel. Zwölf Levels warten.	75%	80%	75%	6/88
R-Type	Der Klassiker aus der Spielhalle, mit tollen Extrawaffen, vielen ekligen Monstern und einer schicken Musik Acht lange schwere Level groß.	82%	81%	83%	2/89
X-Out	Wieder die klassische Horizontals. Diesmal kann man sich allerdings die Ausrüstung und die Extrawaffen in einem Shop von den erspielten Punkten nachkaufen. 16 pralle Levels warten	75%	81	78	5/90

Titel	Beschreibung	POWER-	Grafik	Sound	Test in
		WERTUNG			Ausgabe
Circus Attractions	Eine Art "Summer Games" unterm Zirkuszelt. Fünf Disziplinen dürfen durchgeturnt, durchtänzelt und gekünstelt werden. Zwei Spieler gleichzeitig	77%	86%	81%	6/89
Gotcha	Geschicklichkeit und Action gepaart. Ein Ball wandert von oben nach unten über den Bildschirm und muß wie bei Aranold bunte Blöcke abräumen.	76%	57%	41%	10/89
Hard'n Heavy	Ein Männchen kämpft sich durch Level voll bunter Blöcke. Auch hier gibt's Extra-Waffen und viele Blöcke, hinter denen sich etwas verbirgt.	71%	69%	73%	4/89
Hawkeys	Ein Männchen muß sich durch verschiedene Levels kämpten, um dort ver- schiedene Puzztestücke zu sammeln und möglichst viele Aliens zu erledigen.	82%	86%	84%	10/88
Impossible Mission 2	Die Fortsetzung des Klassikers. Wieder läuft ein saltoschlagendes Sprite durch viele Levels, um Aufgaben zu lösen und Gegnern auszuweichen.	85%	70%	55%	5/88
Last Ninja 2	Ein flotter Ninja läuft durch verschiedene Räume und erledigt dort verschiedene Bösewichte. Außerdem gibt es knackige Puzzles zu lösen.	75%	90%	80%	6/88
New Zealand Story	Küken Tiki macht sich laufend, springend und bogenschießend auf, die Weit von bösen Tierchen auf fliegenden Gummibärchen zu befreien.	70%	-	_	10/89
Rick Dangerous	Viele Levels voller versteckter Gefahren und Geheimnisse warten auf den Helden des Spiels. Springen und Laufen ist angesagt	70%	68%	37%	8/89
Shinobi	Der Ninja-Kämpfer muß aus verschiedenen hortzontal scrollenden Levels Kinder befreien. Dabei setzt ihm eine Ninja-Bande ganz schön arg zu.	72%		_	1/90

	A				
Titel	Beschreibung	POWER- WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Neuromancer	Das Kult-SF-Buch von William Gibson als Spief Körper-Implantate gehören in der Welt der Zukunft genauso dazu wie denkende Computer.	84%	75%	54%	12/88
Project Firestart	Alien läßt grüßen Eine Raumstation wurde von einer Horde Monster angegrif- fen. Sie müssen herausfinden was passiert ist. Nichts für schwache Nerven.	78%	76%	67%	7/89
Times of Lore	Ein Action-Adventure von Origin ("Ultima"), bei dem viel herumgelaufen, viel geredet, und noch mehr Rätsel gelöst werden müssen.	78%	77%	68%	1/89
Zak McKracken	Das Paradespiel von Lucasfilm-Games auf dem C 64 Nichts wird eingetippt, alles wird angeklickt. Dabei bewegt man den Helden auf dem Bildschirm.	91%	_	-	10/88
Maniac Mansion	Ein Horror-Knüller erster Klasse und Vorläufer von Zak McKracken. Drei Jugendliche retten ihre Freundin vor einem wahnsinnigen Professor. Sehr spritzig.	-	-	-	-

fen. Trotzdem sind die Laufwerke nicht gerade schnell. Deshalb empfiehlt sich im einen oder anderen Fall, zusätzlich einen der vielen Floppy-Speeder zu kaufen.

Zwei Modelle werden im Moment von Commodore angeboten, zum einen die 1541-Diskettenstation, zum anderen die 1571. Sie hat jedoch einen Riesen-Nachteil, gegenüber der 1541: Die meisten Spiele, die einen Kopierschutz oder einen eingebauten Schnellader besitzen, laufen nicht auf 1571. Aus diesem Grunde sollte man lieber die 1541 kaufen Sie ist zwar nicht gerade billig, man sollte ihr aber gegenüber einer Datasette trotzdem den Vorzug geben. Sie kostet 320 Mark.

Mit irgend etwas wollen wir natürlich noch spielen. Deshalb muß auf jeden Fall ein Joystick her. Diese werden im Bereich von rund 10 Mark bis 150 Mark angeboten. Wir in der Redaktion spielen mit dem "Competition Pro". Aber auch andere Joysticks versehen vorzüglich ihren Dienst. Hier gilt die Devise: Erlaubt ist, was gefällt.

Als letztes brauchen wir für unser System auf jeden Fall einen Monitor, auf dem der Computer seine Bilder darstellt. Zum Glück kann man den C 64

an jedes handelsübliche Fernsehgerät anschließen, so daß man sich meistens eine teure Anschaffung sparen kann. Trotzdem sollte man mit einem speziellen Computermonitor liebäugeln. Zum einen ist das Bild wesentlich klarer und schärfer. Das wird besonders dann interessant, wenn man Programme eintippen möchte. Längere Sitzungen vor dem Fernsehgerät schaden den Au-



Titel	population	POWER-	Grafik	Sound	Test in
		WERTUNG			Ausgabe
Bard's Tale 1 bis 3	Der Rollenspiel-Klassiker. In einer Stadt läuft man mit einem 6-Mann-Trupp durch Dungeons und plättet Monster. Alles in 3D-Perspektive.	_	_	_	_
Curse of the Azure Bonds	Der zweite Teil von SSI's AD&D-Serie Viele Rätse warten darauf gelöst zu werden. Für Rollenspieler ein absolutes Muß.	83%	_	•	10/89
Hillsfar	Rollenspieler auf Urlaub. Hier spielt allerdings nur ein einzelner Held mit. Außerdem sorgen Action-Einlagen mit Schlösserknacken für Abwechslung.	80%	70%	44%	6/89
Sentinel Worlds 1	Hier werden Weltraum-Piraten gejagt, Planeten unsicher gemacht und viele, viele Rätsel gelöst. Fünf spezialisierte Charaktere mischen hier mit.	81%	80%	65%	3/90
Ultima V	Der Fortsetzung der Sucht. Alles etwas hübscher, alles etwas genauer. Es gibt noch mehr Rätsel zu lösen und noch mehr Dungeons zu durchstöbern.	89 %	_	_	2/89

Titel	Beschreibung	POWER- WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Carrier Command	Ein Flugzeugträger birgt Wasserfahrzeuge und Flugzeuge, mit denen man ver- schiedene Insel-Gruppen unsicher macht.		-	-	_
Chuck Yeager's AFT	Flugtraining mit Chuck Yeager Verschiedene Maschinen stehen zur Auswahl. Außerdem fliegt man in einer Landschaft aus Würfeln, Kugeln und Pyramiden.	80%	75%	25%	1/88
Gunship	Alle Hubschrauber-Kämpfer aufgepaßt. Hier kann man harte Hubschrauber-Einsätze nachspielen. Auch hier gibt es verschiedene Missionen zu erfüllen.		_	_	
Red Storm Rising	Noch ein Spiel zum Buch. Hier geht's darum, in der Gegenwart einen U-Boot- Krieg zu führen. Taktik und viel Fingerspitzengefühl sind angesagt.	82%	66%	46%	12/88
Silent Service	Noch eine U-Boot-Simulation von Microprose. Diesmal findet die Handlung im 2. Weltkrieg statt. Auch hier gibt's verschiedene Missionen zu erfüllen.	_	-	_	-

	2 hm (2 hiere				
Titel	Beachreibung	POWER- WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Catifornia Games	Sportarten aus dem Sonnenschein-Staat der USA. Wellensurfen, BMX-Rad- tahren und Skate-Boarden gehört auf das Programm des Strand-Fetischisten.	_	_	_	_
Ерух 21	Sommer- und Winterspiele in Hülle und Fülle Die Disketten enthalten "Summer Games", "Summer Games 2" und "Winter Games"	80%	72%	70%	4/90
Fast Break	Basketball mit drei Spielern pro Mannschaft. Das Team kann nach Belieben zusammengestellt werden. Gegen Computer oder Menschen.	78%	72%	14%	12/88
Grand Prix Circuit	Grand-Prix-Rennen mit drei Wagentypen, Jeder hat seine Eigenheiten, Außerdem stehen acht Rennstrecken zur Auswahl, Rennfahrer: anschauen.	78%	_	_	3/89
Microprose Soccer	Das Fußballspiel schlechthin Wahlweise als Freiluft- oder Hallenversion. Natürlich darf eine Punkteliste nicht fehlen.	90%	76%	65%	11/88

Handelsspiele					
Titel	Beschreibung	POWER- WERTUNG	Gratik	Sound	Test in Ausgabe
Hanse	Der Klassiker unter den Handelsspielen. Grafisch nicht gigantisch, aber unter- haltsam. Für bis zu vier Spieler.	-	_	_	_
Oil Imperium	Öl fördern will gelernt und vor allem geplant sein. Ölfelder müssen gekauft, Tanks angelegt und das Öl wieder verkauf werden.				_

gen. Wenn man sich außerdem vielleicht noch später einen Amiga oder Atari ST zulegen möchte, kann man den Monitor dafür gleich weiter verwenden. Außerdem ist es auf Dauer schöner, wenn der heimische Fernseher nicht immer mit dem Computer blockiert ist. Von Commodore gibt es den Farbmonitor 1084'S (650 Mark), an den man gleichzeitig einen C 64 und entweder den Amiga

oder den Atari ST anschließt. Für die ganze Anlage kommt man dann ohne Farbmonitor auf rund 620 Mark, mit Farbmonitor ist man bei 1270 Mark. Das scheint im ersten Moment ein stolzer Preis zu sein. Den Monitor kann man wie besprochen auch für andere Computer nutzen. Wenn Sie allerdings 300 Mark drauflegen, haben Sie schon eine Amiga vor sich stehen. Wenn Sie vor-

haben, mit Ihrem Computer zu bastein, also zum Beispiel Geräte steuern wollen, kommt ebenfalls der C 64 in Frage. Er besitzt von Haus aus schon einen sogenannten "User-Port", an den ohne Probleme Geräte angeschlossen werden können. Außerdem gibt es von verschiedenen Herstellern ein riesiges Angebot von Hardware-Zusätzen für dieses Gerät. Fassen wir zusammen: Der

C 64 lohnt sich nur, wenn man vorhat, neu in die Computertechnik einzusteigen und sozusagen "die Angst verlieren" möchte. Dafür ist er allerdings hervorragend geeignet, wobei man obendrein nicht viel Geld auszugeben braucht.

Für Spiele sollte man sich jedoch genau überlegen, ob man sich das System kauft. Schließlich tauchen Neuheiten immer seltener auf. hf





POWER PLAY WETTBEWERB

# GESUCIT





Wie man dahin kommt? Ganz einfach: Wenn Ihr diese Seite umblättert, findet Ihr 30

Fragen.

Sie stellen den dritten Teil unseres "Super-Quiz" dar. Trennt die Mitmach-Karte aus dem Heft (Ihr findet sie bei den Power-Tip's-Karten). Alles, was ihr jetzt noch braucht, ist ein Stift und, wenn möglich, ein paar alte Ausgaben der PO-WER PLAY zum Spicken. Laßt Euch ruhig Zeit, manche Fragen sind recht gepfeffert. Nur echte Kenner der Spielszene werden alle Fragen richtig beantworten können. Wenn Ihr Eure Karte einschickt, könnt Ihr ein Nintendo Entertainment System mit zwei zusätzlichen Modulen (gestiftet von Nintendo/Bienengraeber) gewinnen - es müssen dazu mindestens 25 richtige Antworten auf Eurer Karte stehen.



"Mario+Co." winken Euch, wenn thr mehr als 25 Fragen richtig beantworlet und das Glück Euch bei der Ziehung hold ist

Rainbow Wer sich in Arts der Compu-

ter- und Videospiel-Szene auskennt, kann gewaltig abstauben. Es lockt der Superpreis: ein Besuch in Disneyworld in Florida, gestiftet von Rainbow Arts.

# WETTBEWERB

Nur wer alle 90 Antworten an uns schickt, nimmt an der Endverlosung teil. Ein weiteres Kri-terium: Ihr müß mindestens 80 Fragen richtig beantwortet haben, um gewinnen zu können. Der erste Teil des Super-Quiz stand in POWER PLAY 3/90, der zweite eine Ausgabe später. Wer eine Folgeausgabe verpaßt hat, schickt bitte einen Brief (unbedingt mit einem frankierten Rückumschlag) an uns; wir senden Euch die Fra-gen dann zu.

Einsendeschluß für den dritten Teil des Super-Quiz ist der 21. Mai 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir wünschen Euch viel, viel Glück und viel Spaß beim Lö-

# Die Fragent 3 Teil

Wie viele Mannschaften kämpfen im Liga-Modus von "TV Sports Basketball" um die Meisterschaft?

16 В 28

C 32

Welches der drei ST/Amiga-Spiele wurde nicht von Steve Bak programmiert? A Bad Company

Xenon

Return to Genesis

Zu wie vielen der drei "Star Wars"-Filme gibt es Computersprele?

A 3 В 2

Welche japanische Bezeichnung haben die Übungslektionen ("Practice") bei Electronic Arts' "Budokan"?

A Jiu-Jitsu

Jiyu-Renshu

Yuji-Runshu

Wie heißt das 3D-Grafiksystem, das bei "Driller", "Dark Side" und "Total Eclipse" verwendet wurde?

CLI

Freescape

Zork

6 Wo findet man "Dullsville"?

A In "Sim City"
B In "Where in the World is Carmen Sandiego?"

Gleich neben Haar bei München

Welches der drei folgenden Spiele ist keine Umset-zung eines Sega-Automaten?

Golden Axe

Lock On

Crackdown

8 Von welchem Softwarehaus stammt ein Computerspiel, in dessen englischem Titel von "schlafenden Göttern" die Rede ist?

Infocom

SSI

**Empire** 

Wo findet der "Conflict" im aktuellen Atomkrieg-Strategie-spiel von PSS statt?

Europe

В Russia USA

10 Wer veröffentlichte das offizielle "Charlie Chaplin"-Computerspiel?

U.S. Gold В Broderbund

Ocean

Welches Adventure stammt nicht von Ex-Infocom'ler Brian Moriarty?

Wishbringer

Zork

C Trinity

Welchen Hubschrauber flog man in der Microprose-Si-mulation "Gunship"? A MI-24 "Hind"

AH-64 A "Apache" OS-667 "Osprey"

C

Welche Welt ist nicht auf "The promised Lands", der Landschaftsdiskette zu "Populous", enthalten?
A Legoland
B BlockLand

Sillyland

Wie viele Raketen kann eine "Cobra Mk III" in "Elite" maximal mit sich führen?

A 3 В 4 -5 C

Wie heißt der Cheat-Modus zu "New Zealand Story" auf dem Amiga? diekiwiandnevercome-

back makelovenotsoftware

motherfuckenkiwibastards

16 Heißt das Spiel "Better dead than ...

... alıen ... zombie

... monsterfood

Wie heißt der Widerling aus "Impossible Mission" und "Impossible Mission II"?

Elvin Atombender

Elmer Atombender

Elton Atombender

Wie viele Weinsorten werden in "Ultima V" ausgeschenkt?

Α - 6

В 7 C 8

19 in welcher Stadt sorgt Sonny Bonds aus der "Police Quest"-Serie für Recht und Ordnung?

In Lytton

In Lynchburg

In Los Angeles

20 Welcher Star half den Exxos-Programmierern "Captain Blood" mit einem digitalisierten Song aus?

Peter Gabriel

Jean Michele Jarre

Joe Jackson

21 Welches Spiel liegt der deutschen Grundausstattung des Nintendo Entertainment Systems bei?

A Ice Climber

Snow Climber

Mountain Climber

Wie hieß der erste Atari-Automat?

Space Invaders

Pong

C Pac Man

23 Was sammelte man in Boulder Dash"?

Steine

Diamanten

Ăpfel.

24 Welche Sensation gehört nicht in die "Circus Attractions"?

Messerwerfen

Dressurnummer

Jonglieren

Wer sind die "Tuner"? Alle "Kult"-Spieler Eine Hacker-Elite aus "Neuromancer" gefährliche C Besonders Gegner in "Bard's Tale III"

Wie viele verschiedene Klötzchen-Typen gibt es bei

"Tetris"? A 6

В 7 ō

27 Mit welcher Tastenkombination bekommt man bei "F16 Falcon" mehr Munition? A <X>,<SHIFT> und

<Control > drücken

B <Y>,<SHIFT> und <Control> drücken

C <Z>,<SHIFT> und <Control> drücken

Wie heißt die Spielfigur, mit der man in "Midwinter" immer startet?

John Stark Mel Bobbin

Rob Power

29 Wie heißt der Roboter-NPC, den man bei Wasteland in seine Party nehmen kann? A "Vax"

"Rock"

"Mike"

30 Wie viele Steine liegen bei "Shanghai" verschachtelt?

A 132

144

156

(hl/al)



# PRASENTIERT



# GANZ ANDERE PERSPEKTIVEN

Erhältlich für Atari ST, Commodore Amiga, Commodore64 und Pc Kompatible.





Kräfteraubend: Ohne Schweiß kein Preis (Nintendo)



Nur auf einen Sprung: Der Mega Man in Aktion (Nintendo)

# KREISLAUF-KOLLAPS

achdem vor gut 18 Monaten Bandai's Fitness-Teppich für das Nintendo-Videospiel mit viel Trara eingeführt wurde, mußte man tatsächlich bis heute warten. ehe ein zweites Modul dafür erscheint. "Stadium Events" bietet vier Disziplinen, an denen bis zu sechs Spieler teilnehmen dürfen. Man kann zu Trainingszwecken jede Sportart einzeln anwählen oder am olympischen "Vierkampf" teilnehmen. Dort gibt's in jeder Disziplin maximal 100 Punkte, die zum Schluß addiert werden, um so den Sieger zu ermittlen

Bei allen vier Sportarten, im einzelnen 100-Meter-Lauf. Weitsprung, 110-Meter-Hürdenlauf und Dreisprung, wird durch abwechselndes Berühren zweier bestimmter Teppich-Felder Tempo gemacht. Je öfter das pro Sekunde klappt, desto hurtiger bewegt sich das Läufter-Sprite voran. Beim Springen kommt Ihr um so weiter, je länger Ihr Euch nach dem Absprung in der Luft haltet. Der Versuch ist allerdings nur dann gültig, wenn Ihr wieder auf den gleichen Feldern landet. Beim 100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf dürfen sich zwei Spieler gleichzeitig nebeneinander abhetzen.

Wer alleine spielt, der trainiert entweder jede Sportart für sich, oder tritt gegen den Computer an (nur beim 100-Meter- und 110-Meter-Hürdenlauf). Je nach persönlichem Leistungsstand wählt man sich einen von drei unterschiedlich starken computergesteuerten Laufpartnern aus. mg

Uff! ich sollte abends etwas mehr joggen. Nach drei Vierkämpfen war ich zu erschöpft, um meinen hart erkämpften Sieg zu bejubeln Wenn man mehrere Spielpartner zur Hand hat, dann sorgt "Stadium Events" prima

perertüchtigung, aber das ist steinzeitlich an



für Stimmung und gute Laune. ziemlich in Grenzen Außer-Alleine dient es zwar zur Kör- dem mutet die Grafik etwas



Genre: Sport Hersteller: Bandai, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO

Sound: 28% Grafik: 32%

POWER-WERTUNG: 52%

52%

# NIEDLICHER BLAULING

üpfen, Laufen und Schie-Ben sind wieder angesagt. Der Held dieses Spiels hat die Aufgabe, sieben Ober-Schurken zu erledigen, die sich in Levels voller Gegner und fiesen Fallen verschanzt haben. Der "Mega Man" entpuppt sich als niedliches blaues Männchen, das nach links und rechts schießen kann, mit markigen Bewegungen läuft und über tiefe Abgründe mit einem gewaltigen Sprung hinwegsetzt. Nach oben und unten ist er allerdings hilflos (wer sich das worll wieder ausgedacht hat?). Mit einem Schuß erwehrt er sich der unterschiedlichsten Gegner, die sich genauso auf unterschiedliche Art und Weise bekämpfen lassen. Mal führt sein Weg nach rechts im Le-

vel, mal muß er hochklettern. mal über Abgründe springen und auf mitten in der Luft schwebenden Steinen landen. Eines seiner drei Leben geht flöten, wenn er von den verschiedenen Gegnern zu oft getroffen wird. Wenn er diese allerdings erledigt, hinterlassen sie manchmal nützliche Extras. Mit diesen frischt er seine Lebens-Energie wieder auf, erhält stärkere Schüsse und bekommt einfach nur Punkte aufs Konto gutgeschrieben. In welcher Reihenfolge die Level gespielt werden, kann man sich beliebig aussuchen. Allerdings müssen alle sieben Gegner erledigt sein, um den Ober-Bösewicht zu Gesicht zu bekommen. Wer's bis dahın nicht schafft, kann beliebig oft "Continue" benutzen. hf

Endlich mal wieder ein Modul von Nintendo, das man sich kaufen kann, zumindest, wenn man Hüpf- und Laufspieie mag. "Mega Man" ist zwar nicht der Weisheit letzter Schluß, es besticht aber durch seinen abwechslungsrei-

chen Level-Aufbau. Grafik und Musik ändern sich mit jedem Level Man sieht, daß sich die will man mehr?



Programmierer Mühe gegeben haben. Einige Situationen des Spiels scheinen manchmal nicht spielbar zu sein. Mega Man ist nāmlich ziemlich schwer. Trotzdem: Man kann Extras sammeln, bewundert viele unterschiedliche Gra-

fiken, wird mit neuen Spielsituationen konfrontiert ... was

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Capcom, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO

72%

Grafik: 70%

Sound: 73%

POWER-WERTUNG: 72%

Als Sie ein nagelneues Raumschiff von der FOE zur Verfügung gestellt bekommen, schwant Ihnen schon, daß die Syrianer jetzt ihren letzten Angriff auf die Erde starten. Es wunden Sie auch gar nicht mehr, daß man Ihnen 40 verschiedene Missionen aufbrummt! Wirklich gute Raumschiffpiloten sind eben selten

AMIGA, ATARI ST



# SPORTLICHE VERBRECHERJAGD

ie Nachricht aus dem Hauptquartier ist kurz und prägnant. Ein Rowdy in einem schwarzen Porsche macht die Straßen unsicher. Er soll gefunden und verhaftet werden. Die hübsche Stimme, die zu Nancy im Hauptquartier gehört, verstummt, und zwei Polizisten machen sich auf den Weg. Ihr Wagen ist eine Spezial-Ausführung, die den Steuerzahlern eine Menge Geld gekostet hat. Denn das Auto ist ein verkappter, rasanter Sportwagen und stabil wie ein Panzer. Gestellt werden die Verbrecher auf wenig feinfühlige, aber um so wirkungsvollere Weise: Er wird in den Graben gerammt.

Bei beiden Versionen, Sega Master System und PC-Engine, sind die Straßen von harmlosen Verkehrsteilnehmern befahren. Ein Pfeil markiert den Wagen des Verbrechers. Nur diesen sollte man rammen. Andere Schubser beschädigen zwar weder den Polizeiwagen, noch schaden sie dem Gerammten.

Nur verliert der Polizeiwagen dabei an Geschwindigkeit. Der Wagen hat zwar ein Zweifach-Schaltgetriebe, das man bei der Sega-Version außerdem auf Automatik schalten kann. Trotzdem kommt der Schlitten für ein Polizeiauto erschreckend langsam auf Touren. Mittels Knopfdruck kann man dem Sprit allerdings einen sog. Nitro-Zusatz beimischen, wodurch dem Wagen zusätzlich Dampf gemacht wird

Ebenfalls bei beiden Versionen gibt es einen Balken, der die Entfernung zum Gegner anzeigt. Bei der Sega-Version

DAMAGE SCORE ROUND

Noch unerfreulicher: Die Sega-Version von Chase H.Q.



Fades Rennspiel ohne Saft und Kraft (PC-Engine)

Da Martin die PC-Engine-Version kommentiert, habe ich die wenig erfreuliche Aufgabe, mich über die Sega-Version zu äußern. Vorletzten Monat habe ich dieses Programm schon einmal gespielt, allerdings unter dem Namen "Battle Out-Run". Er-

satzteile für den Wagen, Nitro-Zusatz, Gegner rammen -- alles ähnlich wie vor zwei Monaten.

Die ungenaue Steuerung und das konfuse

Gegner-Verhalten wurden der Vollstän-digkeit halber mit übernommen. Lediglich die Grafik wurde etwas geändert (wenn auch nicht zu ihrem Vorteil). Die Musik ist sogar noch eine Spur schlechter. Leider

muß ich wieder mal sagen, daß es ein Modul mehr gibt, das nicht In eine Sega-Sammlung gehört.

gibt's außerdem einen Balken, der den Schaden des Gegners mißt. Nach jedem erfolgreichen Rammversuch wächst die Anzeige ein Stückchen, und signalisiert damit, daß es bis zum Totalschaden nicht mehr weit ist. Außerdem fängt



Der PC-Engine-Titel verheißt viel Arbeit für den Abschleppdienst

der Wagen des Gegners nach mehreren Rammversuchen an zu qualmen und zu brennen (Ob es dem Gegner da warm ums Herz wird?).

Bevor man den Gegner erreicht, gabelt sich die Straße. Ein Pfeil zeigt dazu an, in welche Richtung man tunlichst fahren sollte, um möglichst schnell am Ziel zu sein und keine unnötigen Umwege zu fahren.

Die ganze Raserei hat den Sinn, die Bösewichter innerhalb einer begrenzten Zeit zu schnappen. Denn die Verfolgten machen sich nach dieser Zeit auf Nimmerwiedersehen aus dem Staub. Bei der Sega-Version erhalten die Polizisten für jeden gestellten Verbrecher eine saftige Prämie. Danach geht's mit dem nächsten, neuen Auftrag weiter.

"Chase H.Q" hat mich schon als Spielautomat nicht sonderlich begerstert (obwohl ich leidenschaftlich gerne "Miami Vice" anschaue). Allein die schöne 3D-Grafik war für mich ausschlaggebend, ein paar Markstücke zu

investieren. Trotz meiner ohnehin skeptischen Erwartungshaltung hat mich die PC-Engine-Umsetzung enttäuscht. Die 3D-Grafik ist zwar flott (sogar etwas zu schnell und damit unübersichtlich), aber ziemlich ruck-



fühl läßt arg zu wünschen übrig. Der Wagen verhält sich in den Kurven und bei einem Zusammenprall mit anderen Fahrzeugen recht merkwürdig. Außerdem ist mir dieses stupide Auto-Geramme schlichtweg zu

lig, und das Spielge-

eintönig. Fans des Arcade-Originals können sich am ehesten an diesem Modul erwärmen, mir persönlich gefällt der Oldie "VIctory Run" mindestens viermal so gut wie Chase HQ.

Genre: Rennspiel Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER SYSTER Grafik: 33 %

Sound: 19%

33% POWER-WERTUNG: 33%

Genre: Rennspiel Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

C-ENGINE

Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 43%

# Ultima III The False Prophet



# 10 Jahre Ultima!

Achten Sie auf die limitierte Ultima VI-Sonderausgabe Erhältlich für alle 16-Bit-Rechner (Ami, ST, PC).





Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst Österreich: Karosoft, Darius Schweiz: Thali AG





# POWER TESTS VIDEOSPIELE



Ein Extra in Ehren darf einem keiner verwehren (PC-Engine)



Bei Shinobi gilt nur eine Devise: Kind oder Leben (PC-Engine)

# **DUTZENDWARE**

it dem gleichnamigen Computerspiel-Flop hat "Paranoia" für die PC-Engine glücklicherweise kein Bit gemeinsam. Hier handelt es sich um ein reinrassiges Ballerspektakel mit fünf horizontal scrollenden Levels und dem obligatorischen Raumschiff, das sich mächtig vieler Feinde erwehren muß. Da man mit dem normalen Schuß auf längere Sicht keine alizu großen Überlebenschancen hat, solltet Ihr Euch rechtzeitig nach Extrawaffen umschauen. Manche Feinde, die farblich entsprechend gekennzeichnet sind. verwandeln sich nach einem tödlichen Treffer in einen farbigen Kreis, in den ein Buchstabe eingraviert ist. Das "S" steht für höhere Geschwin-digkeit, "W" für einen breit

gefächerten Schuß, "T" für eine Energiebarriere und "B" für einen Rückwärts-La-Energiebarriere und ser. Darüber hinaus sorgen zwei Satelliten, die man auf Knopfdruck jeweils um 90 Grad umpositionieren kann und ein Schutzschild für mehr Sicherheit.

Der Levelaufbau ist Ballerspiel-typisch. Zunächst greifen Raumschiff-Formationen an, später versuchen etwas größere Gegner ihr Glück, und zum Schluß wartet ein alles überragender Obermotz. Hintergrundgrafik sowie die meisten Bösewichte wurden in iedem Level neu gestaltet. Ein Feindtreffer reicht leider aus, um ein Bildschirmleben auszuhauchen. Dank dreier Continues bedeutet ein "Game Over" noch nicht das Ende aller Träume.

Wenn mich ein neues Ballerspiel auf der PC-Engine noch faszınleren kann, dann sollte es schon etwas Besonderes bieten "Paranoia" ist allerdings "nur" eine stinknormale Baller-Orgie mit wenig neuen Ideen und ist mit la-

schen fünf Levels nicht sehr großzügig angelegt. Es spielt sich trotz einiger konfuser Stel-



Peht so

len zwar ganz nett, aber für das Geld kaufe ich mir lieber "Dragon Spirit" oder "Mr Heli". Objektiv gesehen ist Paranoia ein ordentliches Actionspiel, aber die überragende Qualität Konkurrenzder Produkte macht ihm

zu schaffen. Für Ballerspiel-Mittelmaß ist in der PC-Engine-Welt kein Platz mehr

Genre: Action

Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

62%

Sound. 49% Grafik: 61% POWER-WERTUNG, 62%

# BABYSITTER-NINJA

usnahmsweise kämpft der Held von "Shinobi" nicht gegen Außerirdische oder brutale Killer-Banden, sondern gegen eine Ninja-Mafia, die eine Menge Kinder entführt hat. Der Gute verteidigt sich mit Wurfsternen, sogenannten Shurikans (sprich: "Schurikens"), von denen er unbegrenzt viele unter der Kutte hat. Außerdem besitzt er einmal pro Level eine sogenannte Ninja-Magie, die alle Gegner vom Bildschirm

Im ersten Level findet sich der Ninja in einem Städtchen wieder. Er läuft durch die Straßen oder setzt nach einem hohen Sprung den Weg über die Dächer fort. Welchen Weg er auch wählt, überall begegnen ihm Bandenmitglieder. Zu Beginn greifen ihn stehende, sitzende und liegende Pistolenschützen an, Messerstecher laufen auf ihn zu und kahlköpfige Unholde werfen mit einer Art Bumerang-Säbel nach ihm. Später tauchen aus der Luft Ninja-Killer auf. die Je nach Farbe der Kutte unterschiedlich springen, kriechen und den Held auf andere Arten angreifen. Springend, duckend ständig mit Shurikans um sich werfend, muß der Held die Angreifer abwehren. Sein Ziel sind die Ober-Schurken am Ende eines jeden der vier Levels, die sich nur mit ausgeklügelten Taktiken besiegen lassen.

Viele Level sind das zwar nicht, trotzdem hat der Ninja alle Hände voll zu tun, die Kinder zu retten.

Erst schien mir "Shinobi" viel zu schwer. In nicht wenigen Spielsituationen tauchen nämlich die Gegner alle auf einmal auf, so daß man nicht mehr weiß, wo man seine Shurikans zuerst hinwerfen soll. Bei vorsichtigem Spiel

entdeckte ich jedoch für jede scheinbar ausweglose Spielsituation Taktiken, die Gegner zu

besiegen. Unverständficherweise tehlt sowohl die Zwi-

schen-Sequenz, des Automaten in der die laufenden Ninjas mit Shurikans beworfen werden, als auch die Extra-Waffen, Trotzdem spielt sich Shinobi als PC-Engine-

Umsetzung fantastisch; auf Grund der beiden Schnitzer gibt's nur ein "Gut".

Genre: Action Hersteller: Asmik, Zirka-Preis: 110 Mark

Grafik: 57%

Sound: 63%

**POWER-WERTUNG: 78%** 



Die nächste Prüfung ist gerettet Die neuen Lemprogramme »Spielend ernen« für Ihren Amiga ersetzen stupide Paukerei durch Abenteuer, Spaß und Quiz Trockenes Schulw seen wird spannend aufbereitet und einprägsam vermittelt. Jedes Programm hat einen Lernte Lund ein Quiz oder Spiel zur Überprufung des neu erworbenen Wissens

Jedes Programm nur (sFr 45,-\*/öS 490, Unverbindliche Preisempfehlung Erdkunde I Bundesrepublik und DDR Bestell-Nr 38774



Mathematik I - Geometrie Bestel -Nr 38777

Mathematik II - Algebra Bestell-Nr 38778

Mathematik III (Bruchrechnen) Bestell Nr 38786 Erdkunde II - Vereinigte Staaten von Amerika Bestel -Nr 38776

Physik I - Mechanik, Wärmelehre, Optik Bestell-Nr. 38779

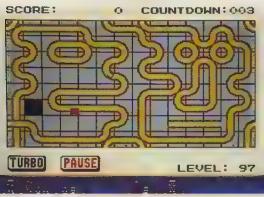
Englisch I Bestell-Nr. 38775

Deutsch I (Grammatik) Bestell-Nr. 38787

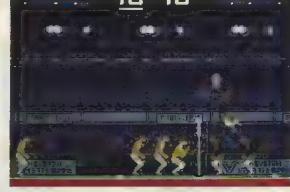
Markt&Technik Bücher und Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Computer-Fachgeschäften und in den Fachabte lungen der Warenhauser



Zeitschriften · Bücher



Kein Spieler ernsthaft grollt, solang' die Kugel rollt (PC-Engine)



Der Seiten-Look schränkt das Spielfeld ein (PC-Englne)

# KUGEL-KOLLER

ein favorlslerter Zeit- sich eine Kugel, die auf Feuvertreib während langweiliger Schulstunden war ein "Handheld"-Verschiebespiel, bei dem man Zahlenquadrate in die richtige Reihenfolge bringen muß. An dieses Spiel erinnert mich "Blodia", Hudsons neuestes Tüftel-Modul für die PC-Engine. Hier muß man zwar keine Zahlen sortieren, aber das Grundprinzip "Quadrate verschieben" wurde beibehalten. Auf dem Bildschirm sieht man zunächst eine Reihe von unmotiviert plazierten Röhren-Teilen, die jeweils auf einem quadratischen Feld montiert sind Die Ausnahme bildet ein leeres, schwarzes Quadrat, das man dringend als Puffer für Verschiebeaktionen braucht. Dort, wo ein roter Pfeil hindeutet, befindet

erknopf-Kommando losrollt. Eure Aufgabe ist es nun, die Kugel durch sämtliche auf dem Spielfeld befindlichen Röhrenteile hindurchzulotsen. Dazu bedarf es einer gehörigen Portion Gehirnschmalz und flinker Finger. Die Quadrate können nämlich nicht beliebig ausgetauscht, sondern immer nur um ein Kästchen geschubst werden. Sobald die Kugel auf ein Quadrat ohne Röhrenabschnitt trifft, ist der Versuch gescheitert.

Zunächst darf man aus 15 von 100 Levels auswählen. Mehrere Paßwörter erlauben den Zugriff auf die anspruchsvolleren Level, Wer will, kann selber Levels basteln und diese mit dem Backup-Booster speichern.

Langsam aber sicher komme ich aus dem Tüfteln nicht mehr raus. Ein Denkspiel-Knaller nach dem anderen landet auf meinem Schreibt sch. "Blodia" gehört mit Sicherheit zu den besseren. Hudson hat aus dem einfa-

chen Spielprinzip eine ganze Menge herausgeholt. Zwar verwirren. Jetzt fehlt mir nur fehlen richtige Extras, aber noch eine Game Boy-Version.



Röhrenelemente bieten ordentlich Abwechslung für knifflige 100 Level. Bis diese komplett gelöst sind, dürften einige durchspielte Wochen vergehen Die Grafik ist zweckmäßig und paßt gut zum Spiel - ohne

die verschiedenen

durch unnötige Schnörkel zu

Genre: Denkspiel Herstelfer: Hudson, Zirka-Preis: 100 Mark

**PC-ENGINE** 

76%

Grafik: 32% Sound: 48% POWER-WERTUNG: 76%

# ETWAS ZU EIN-SEITIG

dem abendländischen Spieler bei diesem Modul voll bewußt: Nicht nur die Anleitung ist in tiefstem Japanisch gehalten, auch die Texte auf dem Bildschirm schillern Euch in fremden Lettern an. Auf Feinheiten wie die Namensgebung und Positionsbestimmung der einzelnen Spieler muß man bei dieser Volleyball-Simulation deshalb wohl oder übel verzichten. Jenseits dieses japanischen Menüwulstes ist der Spielablauf erfreulich sim-pel. Gegen einen zweiten Spieler oder eines von acht Computerteams wird ein Volleyball-Match über drei Gewinnsätze ausgetragen. Das Spielfeld wird von der Seite gezeigt. Die Sprites sind er-

Die Feinheiten der japani-schen Sprache werden ganz passabel animiert. Entganz passabel animiert. Entscheidende Aktionen wie Aufschlag, Block, Gebagger und Geschmetter habt Ihr dank Joypad In der Hand. Der linke Feuerknopf wird dabei zum Blocken gedrückt, während der rechte für Schläge aller Art zuständig ist. Bewegt man dazu das Joypad in eine bestimmte Richtung, sind unterschiedliche Schlagarten die Folge.

Der Spannung halber beginnt jeder Satz bereits beim Spielstand 10:10. Wer regelfest bei 0:0 anfangen will, darf diese Einstellung in einem Menü vornehmen. Außerdem lassen sich hier Handicaps einrichten, um die unterschiedliche Stärke zweier Spieler auszuglei-

chen.

Das ist eines der Module, bei denen einem ohne Japanischkentnisse (und welcher Durchschnitts-Europäer hat die schon?) einiges durch die Lappen geht. Nur wegen dieses Moduls sollte man aber nicht gleich zum

voran, aber insgesamt ist "Super Volleyball" zu spannungsarm und simpel geraten. Die ungewöhnliche Seiten-Perspektive ist zwar übersichtlich, vereinfacht das Spiel aber, da sich das Spielfeld nur nach links und rechts

nächsten Sprachkurs wetzen erstreckt. Wenn man nicht ge-Die Grafik ist adrett und der rade Volleyball-Fan ist, kann Spielablauf flutscht recht zügig man auf das Modul verzichten.

Genre: Sport Hersteller: Video System, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

40%

Grafik: 52%

Sound: 39%

POWER-WERTUNG: 40%



Magergrafik und Frustgeheul: Tiger Road (PC-Engine)

# **AXT-KILLER**

Road" brauchen eigentlich keine Hintergrundgeschichte - es geht meist nur darum, möglichst elegant viele andere Sprites umzuhauen. So auch in Tiger Road: Ihr steuert eine Spielfigur, sich axtschwingend durch rund acht Levels prügeln muß. Die Levels sind au-Berdem in jeweils vier unterschiedliche Abschnitte unterteilt. Alle vier Stufen wartet dann ein extrafieser Bösewicht. Unterwegs wird Euer Held nicht nur von zahlreichen Gegnern angegriffen, sondern auch ein paar kleine Kistchen mit Extras erwarten in. Meist ist in einer solchen Kiste eine neue Waffe oder ein Heiltrank. Wer Pech hat, findet aber kein feines Extra, sondern ein Fläschchen mit

ction-Spiele wie "Tiger Gift. Ein knackiges Zeitlimit erschwert zusätzlich Eure Prügelaufgabe.

Der Mann mit der Axt kann nicht nur auf Feinde eindreschen, sondern auch schwungvoll hüpfen, um Abgründe zu überspringen. Das kleine Axtmännchen verliert eines von drei Bildschirmleben, wenn er zu oft von seinen Feinden getroffen wird, oder in einen Abgrund fällt. Wer alle Leben ausgehaucht hat, kann mit dreimaligem Continue an alter Stelle wieder weiterspielen. Besitzer eines Backup-Boosters sind allerdings etwas besser dran. Im Backup-Booster wird jedesmal, wenn thr eine neue Stufe erreicht, der Spielstand automatisch abgespeichert. So müßt Ihr in Zukunft nicht wieder von vorn anfangen. mh

für die häßlichsten

Da kann man sich ja wirklich nur noch an den Kopf fassen. Die Umsetzung des Automatenspieles "Tiger Road" ist auf der PC-Engine eine haarsträubende Katastrophe, Nicht nur, daß die Grafik und der Sound ganz

hohen Standard der Engine nigsten

Spielfiguren), auch spielerisch läßt dieses Programm stark zu wünschen übrig. Davon abgesehen, daß sich außer der stumpten Prügelei nichts anderes tut Völlig planlos wird das eigene Sprite attakiert. In den we-

Auseinandersetzun-



Genre: Action Hersteller: Victor, Zirka-Preis: 110 Mark

**PC-ENGINE** 

Grafik: 57 %

Sound: 44%

POWER-WERTUNG: 32%

# POWER

A - 1180 Wien, Schulgasse 31 Tel.: 0 222 / 408 23 35

Fax: 0 222 / 408 99 78

Ladenverkauf & Versand Österreichweit geöffnet Mo-Fr 10-12 u. 13 -18, Sa 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr Tel.: 408 23 35

# NEUERÖFFNUNG IN WIEN

# Sonderangebote

PC		<u>Amiga</u>	
Dragons Lair	1,290,-	Atomix	599,-
Final (HFSSCAR)	1.990,-	Dragons Breath	799,-
Flight Sim 4	1.190,	Dragens Lair 2	1.190,-
Jack Nicklaus Golf	799,-	Kaiser	999,-
Leisure S. Larry 3	999,-	North-Sea Inferno	399,-
Oil Imperium	599,-	Rings of Medusa	799,-
Ökolopoly	1.290,-	Starflight	799,-
Starflight 2	899	X-Out	599,~
		AC-I- COL CA-A	· Theffil

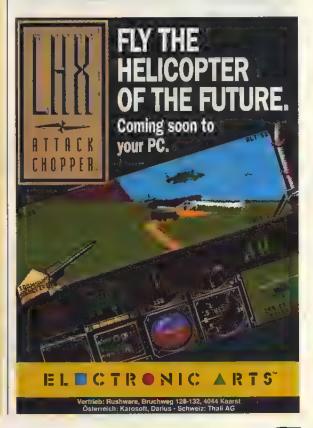
Viele SSI - Strategie Titel!!! Deluxe Video deutsch 890,-Ad Lib Digr Paint 3 1.190.-(Card & Composer) 3.990.-Instrument Maker 990.-Digi View 4:0 2 490,-Page Stream 3.290,-Programmers Manual 899.-Prof. Page 1.3 deutsch POP Tunes 899.-3 490.-MIDI Software Publisher's Choice dt. 1.990, -899 -Turbo Print Prof. 1.390, -Atle Spiele auch in Wien 10.,

Hardware für Amiga:

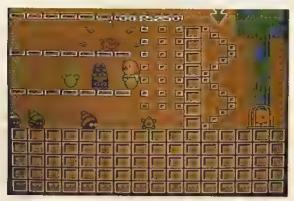




Gudrunstraße 158 erhältlich.



# VIDEOSPIELE



Tiki, halt dich ran: Ein Kumpel schmort im Käfig (PC-Engine)



Landet der Ball im Korb, gibt's zwei Punkte sofort (Mega Drive)

# KIWI-COMEBACK

# ew Zealand

omputerbesitzer wurden und Springen allein ist's nicht bereits vor ein paar Monaten mit "New Zealand Story" bedacht. Diese Umset-zung eines Taito-Spielautomaten schlägt auf der nach oben offenen Niedlichkeits-Skala weit nach oben aus. Held des Geschehens ist der allseits mit Kommentaren wie "Ooh, ist der süß" bedachte Kiwi Tiki Ein Walroß hat eine ganze Sippe semer gefiederten Freunde eingesackt und hält sie in verschiedenen Verstecken gefangen. Pro Abschnitt muß ein Piepmatz gefunden werden; nach vier Runden wartet ein Obergegner auf Kiwi. New Zealand Story ist eine Mischung aus Action- und Plattformspiel. Mit den beiden Feuerknöpfen läßt man Tiki springen und schießen. Mit Laufen

getan. Der wackere Vogel muß auch durch Gewässer schwirnmen (zum Glück hat er immer seinen Taucheranzug dabei) und einige unwegsame Abschnitte überfliegen. Das klappt nur, wenn Kiwi ein Fluggerät findet oder einem der drolligen Angreifer den Luftballon klaut. Um nach oben zu steigen, muß man den rechten Feuerknopf gedrückt halten. Angesichts der Gegnerwogen gibt's immer einen Grund zum Ballern. Weggeputzte Viecher hinterlassen manchmal Extras: Im Angebot befinden sich bessere Waffen, mehr Tempo für Tiki und handfeste Bomben. Drei Leben stehen Euch zur Verfügung, deren Anzahl Ihr durch "Continue"-Gebrauch verdreifachen könnt.

Wer zuletzt spielt, spielt am besten. PC-Engine-Besitzer wurden etwas verspätet mit dieser Automaten-Umsetzung bedacht, doch dafür ist ihre New-Zealand-Story-Version die bislang beste. Das spritzige Spielprinzip

mit den Computerversionen identisch, doch im Detail gibt es ein paar Verbesserungen.



Die Steuerung mit zwei Feuerknöpfen ist schöner, die Extras sind günstiger plaziert und der Schwierigkeitsgrad merklich höher. Enttäuscht hat mich lediglich die Musik. die erschreckend dünn klingt. Geübte Fans von Geschick-

lichkeitsspielen im Stil von "Bubble Bobble" können sich dieses Modul kaufen

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE

78%

Grafik: 71% Sound: 33 1/4 POWER-WERTUNG: 78%

# TURNSCHUH-TRICKS

# Real Basketball

rade mit Sportsimulationen verwöhnt. "Super Real Basketball" ist nach "Super Masters Golf" und "World Cup Soccer" erst das dritte Sportspiel-Modul für Sega's Edel-Konsole, Zwei Mannschaften mit je fünf Spielern treten zum Freundschafts-Match oder in einem Turnier gegeneinander an. Acht Städte-Teams. deren Spieler unterschiedliche Stärken in den Bereichen Schnelligkeit, Treffsicherheit, Paßgenauigkeit und Abwehrverhalten aufweisen, stehen zur Wahl. Vor dem Match darf man die Aufstellung ändern und bestimmen, ob Mann gegen Mann oder mit Raumdeckung gespielt wird.

Die drei Feuerknöpfe am Joypad werden reichlich ge-

Bislang wurden die Mega nutzt. Ist die eigene Mann-Drive-Besitzer nicht ge- schaft in Ballbesitz, wird mit Knopf C zum Mitspieler gepaßt, mit Knopf B auf den Korb geworfen und mit Knopf A der Ball im Stehen abgeschirmt Muß man einen Angriff abwehren, dient Knopf B zum Spieler-Wechsel (ein Pfeil markiert den Spieler, den man gerade steuert). Mit Knopf A beruft man bei Spielunterbrechungen einen 'Time-Out" ein, um notfalls serne Taktik zu ändern. Nette Einlage: Beim "Slam Dunk" stoppt das herizontale Scrolling, der Korbbereich wird herangezoomt, und man kann die eleganten Sprung-Bewegungen der Spieler aus der Nähe verfolgen. Drückt man zur rechten Zeit den Feuerknopf, landet der Ball sogar im Korb,

Bei "Super Real Basketball" steht eindeutig die Action und nicht die Simulation im Vordergrund. Wer sich ein aufgepepptes "TV Sports Basketball" erhofft, der wird bitter enttäuscht sein Als Sportspiel im Sinne von Geschick-

lichkeits-Test macht dieses Modul allerdings eine gute Figur Im Gegensatz zu einigen ande-

ren Basketball-Spielen kam ich sofort mit der Steuerung zurecht und hatte von der ersten Minute an viel Spaß an der Korb-Klauberei. Aufgrund kleiner Patzer (u.a. erkennt man nicht immer gleich die Po-

sition des Balles) kein Top-Modul, aber in jedem Fall ein gutes Sportspiel.

Genre: Sport Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 130 Mark

**SEGA MEGA DRIVE** 

Grafik: 78%

Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 72%

# INSERENTENVERZEICHNIS

Activision AFC Amiga – Welt Ariolasoft	37, 117 77 27 2, 7, 37, 38, 39, 117	Karosoft Kingsoft Schäfer Klinger Kranz	59 10 63 49
Berry Lösungsservice Bomico Compu Camp Computer-Markt Münster Computershop Gamesworld	77 4, 11 43 49 79 123	Markt & Technik Buch- Micro Partner Microprose München City Okay Soft	und Softwareverlag 42, 98, 101, 121, 132, 133, 134 3, 14 17, 115 55
Computing Compy Shop Crystal Soft CWM	66 105 66	Ratz-Verlag Rushware	77 19, 23, 33, 74, 119, 123, 127
Data Team	105	Schlichting Schneider & Hamann	65 64
EC-Electronics Egle	72 49	Schuster 16 BIT Video Games Software Corner	84 75 125
Flashpoint Funtastic Computerware	64 71	Software Kühn Virgin Games	63
German Design Group	64	West	29
Heidak	81	Westfalenhalle Wial	125 13
Joysoft	62	World of Wonders	63

# IHR SOFTWAREPARTNER IM DREILÄNDERECK



AMIGA	DM
ACTION PACK (18S.) dt.	149,
Battle Squadron dt.	84,95
Bundesliga Managerdt.	64,95
Das Haus dt.	64,95
Das Magazin dt.	64,95
Future Wars	69,95
Infestation dt.	79,95
King's Quest 3 Pack.	79,95
Kreuz AS dt	39,95
Laser Squad	69,95
Northsea Inferno dt.	44,95
Отеда	93,
Ritter dt.	64,95
Turn it dt.	54,95
TV Sports Basketball dt.	89,95
West Phaser dt.	109,
Windwalker	89,95
dt. = deutsche Anteitung	

Atari ST	DM
Advanced Rugby Sim. dt.	19,95
Chaos strikes back	64,95
Das Magazın dt.	64,95
Full Metal Planet dt.	79,95
Kaiser dt.	09,
King's Quest 3 Pack.	79,95
Ultima V	84,95
IBM	
Bundesliga Man. dt.	74,95
Deja VU II	79,95
Empire	39,95
Handbuch zu FS IV in dt.	44,95
M1 Tank Platoon	109,~~
Mechwarrior	89,95
The Colony	79,95
Vision of Aftermath	79,95
dt. = deutsche Anleitung	

## TELEFONISCHE BESTELLUNG

direkt von 9.00 - 13.00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13 00 - 9.00 Uhr Versand erfolgt per Nachnahme, ab DM 150, – Porto frei. Fordern Sie umgehend unsere kostenlose Gesamtpreisliste an Jegliche Anwendersoftware auf Anfrage lieferbar. Rufen Sie uns an.



G Severin 5100 Aachen Goerdelerstr 38 Telefon, Bestellung (0241) 533131

Zwei Themen - ein Ereignis:

# Hobby-tronic & GOMPUTERSGUAU

 Ausstellung für Funkund Hobby-Elektronik

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung, Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen "Computergrafik, Computeranimation, Videoinstallation" sowie "Historische Computer".



Ausstellung für Computer Software und Zubehör

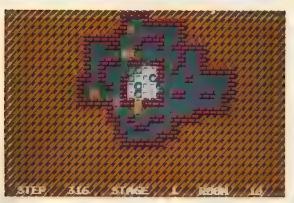
25.-29. April'90

täglich 9-18 Uhr

Stark verbilligte Sonderrückfahrkarte an allen Bahnhöfen der DB – Mindestentfernung 51 km außerhalb VRR – plus Eintrittsermäßigung



Messezentrum Westfalenhallen Dortmund



War der Zug richtig, oder muß man von vorne anlangen? (Mega-Drive)



Linien folgen und Extras sammeln, da bleibt keine Zeit zum Gammeln

# MEGA-DRIVE-DENKSPIEL

# Sokobar

großen Lagerraum stehen, je nach Level, verschieden viele Kisten, Baumwollballen, Geschenkpakete und weitere quadratische Gegenstände herum. Ein Lagerarbeiter hat nun die Aufgabe, die Kisten auf markierte Plätze zu schieben. Erst wenn er das geschafft hat, geht's in den nächsten Level Der Lagerarbeiter kann die Kisten allerdings nur schieben, ziehen funktioniert nicht. Außerdem kann er immer nur eine Kiste bewegen. Wenn mehrere hintereinander stehen, reicht seine Kraft nicht aus. Ein anderes Beispiel: Sobald eine Kiste erst einmal an der Wand steht, bekommt man sie dort nicht mehr weg. Die Mega-Drive-Version besitzt sage und schreibe 250 Le-

n einem mehr oder minder vels, die jeweils in Zehnergruppen zu einer Runde zusammengefaßt sind. Je nach Runde muß man eine verschiedene Anzahl von Levels lösen, um eine Runde weiterzukommen. Dabei kommt es auch darauf an, in welcher Reihenfolge man die Levels löst. Die zehn Levels muß man nicht der Reihe noch lösen, sondern kann auch erst Levels mit höherer Nummer spielen. Dabei steigt die Chance, frühzeitig in die nächste Runde zu kommen, mit dem Schwierigkeitsgrad des Levels. Nach jeder Runde erhält man ein Paßwort. Außerdem bietet das Modul Level-Konstruktion-Kit. Die eigenen Level werden allerdings nicht gespeichert, so daß sie nach dem Ausschalten futsch sind.

Sokoban ist zwar schon etwa zwei Jahre alt, hat aber nichts von seinem Glanz vertoren. Im Gegenteil, die Mega-Drive-Version wurde um einiges aufpoliert. So sind die Level sehr schön in der Schwierigkeit abge-

stuft. Die ersten zwei Runden beim fehlerhaften Zug weiter-



erst einmal eine Pause gönnen. denn danach wird's recht anspruchsvoll. Besonders gut hat mir der Trace-Modus gefallen, bei dem man sich der Reihe nach alle Zūge eines verhunzten Spiels anschauen kann, um dann

hat man nach rund einer Stun- zumachen. Freunde von Denkde gelöst. Dann sollte man sich spielen brauchen dieses Modul.

# Genre: Denkspiel

Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark

**SEGA MEGA DRIVE** 

85%

Grafik: 41 % Sound: 42% POWER-WERTUNG: 85%

# RUCKSCHRITT

er "Amidar"-Verschnitt "Zoom" hatte Mitte '88 auf dem Amiga Premiere. Sega schnappte sich die Lizenz und bastelte eine Umsetzung für ihr Mega Drive. Das Spielprinzip von "Zoom" ist nicht allzu kompliziert. Mit einem orangefarbenen Kobold müssen in kurzer Zeit senkrechte und waagerechte Linien nachgefahren und dadurch Vierecke eingefärbt werden. Ähnlich wie bei "Pac-Man" machen Euch diverse Plagegeister, die sich ebenfalls auf den Fahrspuren bewegen, das Leben schwer. Eine Berührung mit diesen Böse-wichten führt meistens zum Verlust eines kostbaren Bildschirmlebens. Sollte man einer Kollision nicht mehr ausweichen können, hilft ein gekonnter Sprung über den Un-

"Amidar"-Verschnitt hold hinweg. Wer Höhenangst hat, der kann sich mit einem Schuß wehren, der den Gegner allerdings nur wegschubst und nicht vernichtet.

Ab und zu materialisieren Extras auf dem Spielfeld. Manche erhöhen das Punktekonto, einige frieren die Gegner kurzzeitig ein oder verlangsamen ihre Bewegungen, wieder andere färben dle Linien zurück. Die weiße Feder endlich bedeutet: Level geschafft. In höheren Levels ändert sich außer der Anordnung der Vierecke und der Anzahl der Gegner nicht mehr viel. Dank des Continue-Modus darf man in dem Level weiter, in dem man zuvor gescheitert war. Auf Wunsch können zwei Spieler gleichzeitig antreten.

Welcher Affe hat Sega gebissen, daß sie "Zoom" für das Mega Drive umsetzten? Schon anno '88 war dieses Spiel nicht gerade ein Superhit und heute mutet es gegen die anderen Sega-Neuerscheinungen wie ein Museumsstück

an. Zu allem Überfluß spielt zeitig Stimmung und Spielsich Zoom '90 schlechter als spaß auf. Auf Dauer ist Zoom das Vorbild. Die Steuerung ist allerdings keine 100 Mark wert.

mir etwas zu sensibel. Allzu leicht verfährt man sich mit der übergro-Ben Grinse-Kugel. Fairerweise muß man sagen, daß Zoom trotz der erwähnten Mankos keine Katastrophe ist. Vor allem zu zweit kommt kurz-

Genre: Action Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

SEGA MEGA DRIVE

58%

Grafik: 51%

Sound: 44 %

POWER-WERTUNG: 58%

ACTION, STRATEGY, ADVENTURE.....

# MENONORTH.





Erhaltlich fur: PC, Atari ST, Amiga und C64-Diskette



Westrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4844 Kaarst Österseich: Karosoft, Darius - Schweiz: Thali AG

OUTNOW



# AUTOMATENSPIELE

# MIT SCHONKOST IST'S VORBEI, DENN MAN STEHT AUF KEILEREI

# Berserker, Blut und Bestien

Achdem wir in der letzten Ausgabe im Rahmen unseres Berichtes von der IMA eine ganze Reihe von Spielautomaten getestet haben, ist die Ausbeute diesmal nicht ganz so üppig. Die beiden Testkanddaten von Sega und SNK sind dafür um so brutaler und haben eines gemeinsam: Es wird geschossen, was das Zeug hält. Vor lauter fliegenden Menschen- und Alienteilen erkennt man ab und zu das Spielfeld nicht mehr — pfui.

Auf den ersten Blick sieht Rambo III den Menschen-Met-zeleien im Stil von "Operation Thunderbolt" sehr ähnlich. Rambo III ist allerdings etwas besser spielbar und abwechslungsreicher als das Taito-Vorbild. Der unerschrockene Rambo rennt abwechselnd horizontal an einer Landschaft vorbei, oder läuft und fährt dreidimensional in die Landschaft hinein. Mit dem Joystick bewegt man ihn nach links oder rechts überden Bildschirm, um anfliegenden feindlichen Schüssen, gewortenen Granaten und anderem unerfreulichen Kriegs-Spielzeug auszuweichen. Gleichzeitig bewegt man ein Fadenkreuz, mit dem man auf Soldaten, Panzer, Lastwagen und Flugzeuge feuert. Mit dem zweiten Knopfschießt man den legendären Rambo-Bogen ab, wobei allerdings nur begrenzte Pfell-Munition zur Verfügung steht.

In der Landschaft tauchen gelegentlich Symbole auf, die bei einem Treffer für neue Bogen-Munition sorgen. Andere Symbole vergrößern das Fadenkreuz und bescheren bessere Schüsse, so daß man nicht mehr allzu genau zielen muß. Weiterhin gibt's schnelleres Dauerfeuer, Medizin-Kisten und andere interessante Utensilien, die das Leben des muskulösen Helden beträchtlich verlängern. Bis auf die Bogen-Munition sind die Extras nur von begrenzter Dauer und müssen von Zeit zu Zeit wieder aufgefrischt werden. "Rambo III" kann man auch zu zweit gleichzeitig spielen. Dann mischt in dem Kriegs-Gemetzel noch Rambos Kumpel mit.

Die zweite Neuheit stammt von SNK und heißt vielsagend SAR (Search and Rescue). Man stelle sich "Time Soldiers" vor, tausche dessen Feinde gegen "Aliens"-Verwandte und schon ist SAR fertig. Bevor das Spiel beginnt. wird man durch eine bebilderte Story auf das Spielgeschehen eingestimmt. Ein Raumschiff strandet auf einem fernen Planeten. Die Besatzung gibt keine Lebenszeichen mehr von sich. Ein Zwei-Mann-Erkundungstrupp wird losgeschickt. um dort nach dem rechten zu sehen.

Der normale Joystick wird bei SAR durch den bereits bekannten SNK-Spezialstick ersetzt, den man in acht Richtungen drehen kann. Dank dieser Errungenschaft ist es kein Problem, nach vorne zu laufen und gleichzeitig nach hinten zu feuern. Unterwegs kann man Symbole aufsammeln, die für bestimmte Extrawaffen stehen (u.a. Lenkraketen, Flammenwerfer und ein kräftigerer Schuß). Wird der Feuerknopf länger gedrückt, kann man damit einen "Beamschuß" à la "R-Type" abfeuern. Die Wirkung dieser Waffe ist im wahr-



Bekannt: "SAR" mit bewährtem SNK-Spielprinzip und "Allens"-Stimmung

Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
Rambo III	Sega	Brutale Menschen-Metzelei mı. Fadenkreuz und 3D-Grafik	durchschnittlich
SAR	SNK	Bleihaltige "Afieлs"-Ballerei im Stil von "Time Soldiers"	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich "für Fans" und "mangelhaft"

sten Sinne des Wortes durchschlagend. Der zweite Feuerknopf löst einen Hechtsprung zur Seite mit anschließendem Purzelbaum aus, der den Spie-



Brutal: "Rambe III" geizt nicht mit Blut und Leichen

ler aus manch' brenzliger Situation rettet. Die Gegner erinnern auffällig an den Kinostreinen "Aliens" und an den gleichnamigen Konami-Automaten, der SAR in vielen Punkten ähnelt. Ein zweiter Spieler kann jederzeit durch Nachmünzen in das Gemetzel einsteigen. Trotz der Gemeinsamketen hat SAR keinesfalls das Flair von Konami's Aliens und kommt über den Durchschnitt nicht weit hinaus.

In einer der nächsten Ausgabe werfen wir einen Blick auf Sega's kommenden Arcade-Hit "Eswat". Es erinnert auf den ersten Blick an "Golden Axe", nur daß der Spieler hier etwas mehr Angriffstechniken zur Auswahl hat. Das grafisch tolle Prügelspiel wird gerade für das Sega Mega Drive umgesetzt.

# POWER THEMA

■ Die Karte ist ziemlich klein, und paßt in einen kurzen Steckplatz

herausgeführte Buchse anschließt oder die Stereo-Anlage mit der Karte verbindet. Ein Walkman-Kopfhörer liegt übrigens in der Packung. Die Karte besitzt eine 6,5-mm-Stereo-Klinkenbuchse. Die meisten Walkman-Kopfhörer, sowie der beigefügte Kopfhörer, haben jedoch einen 3,5-mm-Stecker, so daß man dafür einen Adapter braucht; der wird ebenso mitgeliefert. Die Buchse der Karte ist zwar eine Stereo-Ausführung, die Karte liefert jedoch nur ein Mono-Signal. Hi-Fi-Fans werden sich beim "Mono" wohl in Stichwort die Stopfnadel-Grammophonzeit zurückversetzt fühlen. Aber weit gefehlt.

Natürlich möchte man, so-bald die Karte eingebaut ist, ein paar Beispiele hören. Mitgeliefert wird eine "Juke Box" genannte Diskette, auf der einl-



ADLIB-SOUNDKARTE FÜR PCS

Personal Computer **Jusic System** 

Das große AdLib-Paket enthält die Karte, einen Kopfhörer, sowie die "Juke Box" und den "Visual Composer"

Ein Schlagwort kursiert unter den amerikanischen PC-Spielern: Die AdLib-Karte, Mit ihr wird der PC in ein wahres Klangwunder verwandelt. POWER-PLAY untersucht, was an der auch hier Zum Musik-Genuß kommt erhältlichen Karte dran ist.

ge fertig komponierte und für die AdLib-Karte neu arrangierte Musikstücke enthalten sind. Das Repertoire reicht von Klassik, über Jazz bis hin zu Pop und Rock, Bevor man die Musikstücke hört, sollte man sich hinsetzen und anschnallen. Sonst hauen einen die Soundkaskaden glattweg vom Fleck. Kristallklar schweben die Klänge in der Luft, verschiedene Instrumente sind eindeutig zu identifizieren, und kein bißchen Rauschen im Hintergrund. Hämisch kommt einem der Gedanke "Wer braucht noch einen Amiga?". Tatsächlich vermag die AdLib-Karte besseren Sound zu erzeugen als dieser allgemein als Klangwunder bekannte Computer.

Das alles wird durch einen speziell von AdLib entwickel-



rgendwann reicht's! Wäh-rend man in verschiedenen

Test-Berichten immer wieder von den fantastischen Sound-

eigenschaften eines Amiga liest, der C 64 wegen seines

Sound-Chips in den höchsten

Tönen gelobt wird, und sich

auch die sonstige Heimcomputer-Welt in Sachen Musik

nicht zu beschweren braucht,

muß man sich der Soundei-genschaften eines PCs eher

schämen. Was soll man auch

von einem Piepser erwarten,

der lediglich als Ersatz einer

Glocke in der Telexmaschine gedacht war? Und daß sich mit

diesem Quäken Beethovens 9.

Symphonie auch bei bestem

Willen und Können der Pro-

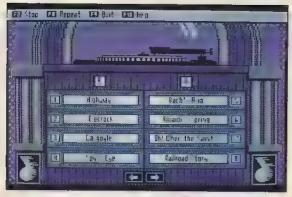
grammierer nicht so richtig

Das dachte sich auch ein ka-

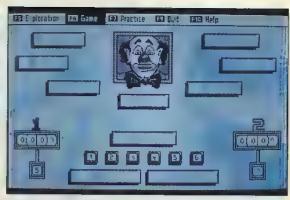
klingen will, ist klar.

Es gibt zwei AdLlb-Pakete. Das größere unterscheidet sich vom kleineren lediglich darin, daß ein Kompositions-Programm nicht mitgeliefert wird. Der überdimensionale Karton der Karte enthält eine Diskette, zwei Handbücher, sowie die eigentliche Karte. Von letzterer hätte man sich bestimmt mehr erwartet (hochtechnisierte Computer haben gefälligst auch mit ebenso hochtechnischen Platinen vollgestopft zu sein, die genau so hochtechnische Bauteile bergen). Die AdLib-Karte kommt mit nur acht ICs aus, wobei ein Drittel der Platine frei ist. Die Karte steckt man in einen freien Steckplatz des PCs, XTs oder ATs.

man allerdings erst dann, wenn man entweder Kopfhörer an die rückseitig



Mit der "Juke Box" macht man die ersten AdLib-Sound-Erfahrungen



Ein tolles Spiel zum Schulen des Gehörs: "Music Championship #1"

ten Chip erreicht (der Große mit der abgekratzten Typenbezeichnung). Maximal erklingen mit diesem Chip entweder neun verschiedene Stimmen gleichzeitig oder sechs verschiedene Stimmen und fünf Schlagzeug-Instrumente, wie z. B. "Bass-Drum", "Snare" und "Hi-Hat". Allen AdLib-Skeptikern sei jedoch der Spielevorspann von Space Quest III von Sierra empfohlen. Da wird mal gezeigt, was man für Spielemusik machen kann.

Neben der Juke-Box liegt in dem großen Paket noch eine zweite Diskette bei. Mit diesem sog. "Visual Composer" kann man eigene Musikstücke schreiben. Notenlesen muß man hier nicht, jede Stimme wird als Balken auf dem Bildschirm angezeigt. Die Musikstucke, die mit diesem Programm komponiert und arrangiert werden, kann man sich dann mit der Juke-Box anhören. Es ist ein Nachfolgeprogramm des Visual Composers in Arbeit, mit dem man dann auch richtige Noten auf dem Drucker ausgeben kann.

Neben dieser Grundausstattung gibt es noch einige weitere Programme und Bücher zur Karte, die man allerdings separat kaufen muß. Das schönste Extra-Programm ist für uns das "Music Championship #1". Hinter diesem trockenen Namen verbirgt sich ein wunderschönes Spiel, mit dem man hervorragend das Musik-Gehör trainieren kann. Das Music Championship spielt eine kleine Melodie vor, anschließend wird diese Melodie leicht modifiziert noch einmal gespielt. Dabei kann das Programm die Lautstärke, Tonhöhe und Harmonielage ändern, einen anderen Rhythmus spielen, ein neues Instrument wählen und

Preise	
Bezeichnung	Preis
Kleines AdLib-Paket	398 Mark
Großes AdLib-Paket	548 Mark
Visual Composer	198 Mark
Composition Projects #1	79 Mark
Composition Projects #2	79 Mark
Instrument Maker	119 Mark
Programmers Manual	98 Mark
Music Champion- ship #1	98 Mark

weitere drei Faktoren ändern. Man muß nun herausfinden. was das Programm geändert hat, um in den nächsten Level zu gelangen. Wir waren erst skeptisch. So ein Programm mag sicherlich einen gewissen pädagogischen Wert haben. Aber ob so etwas wirklich Spaß bringt? Nach kurzer Zeit waren wir jedoch mit Feuereifer dabei. Da wird der Musik-Unterricht zur wahren Freude. Da dieses Spiel jedoch eher als Lernspiel, denn als Unterhaltung gedacht ist, vergeben wir

keine POWER-Wertung. Weiterhin gibt es für AdLib-Karten die Disketten "Composition Projects #1" und "Composition Projects #2", mit denen man das Komponieren von Mussk-Stücken erlernt. Eine Diskette mit Beispielen ist beigelegt. Allerdings braucht man zum Abspielen unbedingt den Visual Composer. Ein weiteres Programm ist der "Instrument Maker", mit dem man neue Klänge zusammenstellt. Diese kann man dann mit dem "Visual Composer" und der "Juke Box" weiterverwenden.

Auch für den Programmierer hat AdLib etwas getan. Es gibt ein zusätzlich zu erstehendes Handbuch, in dem ganz genau die Programmierung der Karte erklärt wird. Kenntnisse von Maschinensprache oder "C" sind dafür allerdings Voraussetzung. Übrigens kann man die AdLib-Karte auch mit einem MIDI-Anschluß nachrüsten. Damit lassen sich dann auch andere Synthesizer ansteuern, oder den PC in eine komplette MIDI-Studioanlage integrieren.

Der ganze Spaß hat natürlich seinen Preis. Das kleinere Paket von beiden enthält die AdLib-Karte, ein Installations-Handbuch, einen Kopfhörer und die Juke-Box. Bei dem grö-Beren ist zusätzlich noch der Visual Composer enthalten. Das kleine Set kostet 398 Mark, für das große muß man 548 Mark über den Tisch schieben Wenn man also sowieso auch nebenbei mit der AdLib-Karte komponieren möchte, sollte man sich gleich für das große Paket entscheiden. Man spart dann 50 Mark. Zu beziehen ist die Karte sowie alle beschriebenen Handbücher und Programme bei PekSoft in München.

# Andere Soundkarten

Wie oben beschrieben, gibt es mittlerweile einen ganzen Haufen weiterer Soundkarten. Eine der ältesten Karten ist die von IBM verkaufte "Music Feature Card". Sie ist ähnlich aufgebaut wie der professionelle Yamaha DX-7-Synthesizer, ist aber ebenso professionell teuer (über 1200 Mark). Nur wenige Spiele unterstützen diese Karte, allerdings unter anderen auch die Sierra-Spiele.

In den USA gab es den "Game-Blaster", der in Deutschland von Markt & Technik als "CMS Synthesizerkarte" vertrieben wurde. Synthesizer ist allerdings geprahlt, für diese Soundkarte. Der Soundchip vermag nicht viel mehr zu leisten, als die Soundchips eines Atari ST oder CPC-Computers. Außerdem unterstützen fast keine Spiele diese Karte. Die Karte kostete rund 500 Mark. Inzwischen wird sie zwar nicht mehr verkauft, aber auch gebraucht sollte man davon absehen.

Hier in Deutschland gibt es seit neuestem den "Sound-Blaster" zu kaufen, der zu der AdLib- und zu der Game-Blaster-Karte kompatibel ist. Obendrein kann der Sound-Blaster digitalisierte Klänge, wie beim Amiga, abspielen. Die Karte kostet rund 300 Mark.

Als absoluter Favorit wird in der Redaktion die von Roland erhältliche "MT-32"-Karte angesehen. Auch sie hat einen sehr stolzen Preis von rund 1400 Mark, der mit Sicherheit das Budget jedes Gelegenheits-Spielers sprengen dürfte.

Allerdings verwandelt sich der PC mit dieser Karte in einen vollwertigen professionellen Synthesizer, der obendrein mit einem MIDI-Anschluß nachgerüstet werden kann. Für uns interessanter ist jedoch die Tatsache, daß immer mehr Spielehersteller für diese Karte programmieren. Wer nebenbei auch Musik macht, sollte sich diese Karte ansehen.

# VORSCHAU





Einer wird gewinnen: Torreiche Begegnungen im großen Fußball-Vergleichstest sind zu erwarten

Lang erwartet: "Codename: Iceman" tanzt an



Frisch von der Messe: Trends und Spiele von der "European Trade Show" in London

Ind was gibt's in der nächsten Ausgabe? Einen prallen Aktuell-Teil, neue Trends und massig Software wird Euch der Bericht von der englischen Spiel-Messe "European Trade Show" bescheren. Fußballfreak Heinrich tritt sich schon mal zum großen Fußball-Vergleichstest" warm. Außerdem berichten wir über "Dragen Flight", das deutsche Rollenspiel von Thalion. Es wird "Fire and Brimstone" erwartet, das neueste Spiel von Programmierer Steve Bak und für die Videospiel-Besitzer gibt's auch eine Menge. Für das Lynx testen wir das Klasse-Modul "Chip's Challenge". Festhalten, hier kommt ein Hauch Nostalgie für die PC-Engine: "Space Invaders" bietet das Automaten-Original plus eine aufgepeppte Version. Außerdem greift Anatol wieder tief in die Tips & Tricks-Kiste.



11. Mai 1990





# DOUER-GRINES

# ACTION . SPANNUNG . ABENTEUER

# **Das Schwert Skar**

Skar verleiht seinem Träger elementare Kräfte. Es macht ihn unbesiegbar und unsterblich. Aber es ist gut versteckt! Wer es finden will. muß den Gefahren eines langen Weges trotzen. Bestell-Nr. 38784

# Die Flucht der Sumpfgeister

Als die Menschen begannen, die Sümpfe trocken zu legen, haben die Sumpfgeister mit dem einzigen vorhandenen magischen Staubsauger die Flucht zu einem weit entfernten Planeten ergriffen. Ein Sumpfgeist hat jedoch die Abreise verschlafen...

Bestell-Nr. 38785

POWER-GAMES erhalten Sie im guten Fachhandel

# Operation Ushkurat

Sie sind mit einem Raumschiff unterwegs zu Friedensverhandlungen. Bei einer Reparatur wird die gesamte Mannschaft entführt...

Bestell-Nr. 38765

## Dungeon

»Dungeon« ist eine Variante des legendären Spieleklassikers »PacMan«. Die Spielfigur bewegt sich durch ein Labyrinth. Eingebaute Türen, Teleporter sowie diverse Hilfsmittel helfen Ihnen, Geistern und Monstern aus dem Weg zu gehen...

Bestell-Nr. 38760

# Operation Feuersturm

Sie sind »Mister James Bond« und haben 48 Stunden Zeit, eine gestohlene Atombombe zu finden – talls nicht, wird sie abgefeuert.

Bestell-Nr. 38739

# **Howard the Coder**

Howard hat eine Spielidee Leider stiehlt man seinen Computer und er sucht sich in einer Lagerhalle neue Hardware zusammen. Dabei muß er Hindernisse überwinden...

Bestell.-Nr. 38705

# Mit Jeans und Hellebarde

Bei der Reparatur eines Schuppens stürzt die Decke herab und macht Sie kampfunfähig. Als Sie zu sich kommen entdecken Sie ein altes Buch mit merkwürdigen Buchstabenkombinationen. Sie wissen noch nicht, daß Sie Ihre Welt bereits verlassen haben...

Bestell-Nr. 38718

Nippon –

# das ultimative Rollenspiel für C64/C128

Toshiro begann, die zufällig entdeckten Schriftrollen zu lesen. Sie sahen abgegriffen und uralt aus... Vor Ihnen liegt ein Abenteuer, wie Sie es bisher nicht gekannt haben.

Bestell-Nr. 38729

\* Unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik

Zeitschriften · Bücher Software · Schulung Bitte senden Sie mir Ihr Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software.

☐ Ich bin Fachhändler

Name

Straße

PLZ/Or

Bitte ausschneiden und senden an: Markt&Technik Verlag AG, Buch- und Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

9.5

# TESTEN SIE ST MAGAZIN

# EINEN MONAT LANG.



Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar viiderufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

# ST Magazin Kennenlern-Angebot

Ja, ich möchte eine kostenlose Ausgabe von ST MAGAZIN.
Will ich ST MAGAZIN danach weiterlesen, erhalte ich es automatisch für
ein Jahr mit 12 Ausgaben für 77.-DM statt 84.-DM im Einzelverkauf
(Auslandspreis 95.-DM). Ich bekomme zusätzlich jedes Jahr die neueste
Super-Utility-Diskette. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.
Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein Jahr zu den dann
gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten
Zeitraumes kündigen. Möchte ich nicht automatisch weiterlesen, teile ich
Ihnen dies nach Erhalt der kostenlosen ST MAGAZIN-Ausgabe mit.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, I.Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 04/AC

Mit ST Magazin sind Sie

- ganz vorn mit dem ganzen Know-how über die tollen Grafik- und Sound-Eigenschaften.
- Professionell durch die Expertenbeiträge zu DTP, CAD, Textverarbeitung und Tabellenkalkulation.
- Kostenbewußt durch aktuelle Tests und Marktübersichten, Hardware-Basteleien und ausgefuchste Listings zum Abtippen.



Fordern Sie die aktuelle ST MAGAZIN-Ausgabe mit dem Kennenlern-Angebot an. Hat Sie Ihre Test-Ausgabe überzeugt, genießen Sie außerdem im Jahresabonnement besondere Vorteile

- Sie zahlen nur elf von zwölf Ausgaben im Jahr.
- Zusätzlich erhalten Sie jedes Jahr eine Diskette mit den neuesten Super-Utilities. Sie ist im Abonnementpreis inbegriffen.
- ST MAGAZIN kommt sofort nach Erscheinen zu Ihnen ins Haus. Die Lieferung ist kostenlos.

Schicken Sie die ausgefüllte Postkarte an: ST MAGAZIN Leserservice, Markt & Technik Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

# U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION



Aufwendige und realitätsnahe Zerstörersimulation auf zwei Disketten (AMIGA).
AMIGA JOKER 4/90: Punkte: Spielidee 75, Dauerspaß 78, Preis/Leistung 72, Gesamt: 71.
Zitat Carsten Borgmeier: "Diskette 'rein und Leinen los - mit U.S.S. John Young ist das Jaodlieber groß."

Jetzt direkt vom Hersteller! Zu Superpreisen:

AMIGA: **69**,95 DM C64 Disk: **34**,95 DM C64 Cass.: **19**,95 DM 24-Stunden-Versandservice: Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an:

MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144 B,

4830 Gütersioh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline: 05241-1834.

System angeben! Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 7,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme. Ab 75,- DM Bestellwert ist der Versand frei. Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden). Kostenfreie Ersatzlieferung.



Graf Bäcker spielt Spar zum Frühstück!



Drei verschiedene Spielmodi



Auswählbarer Platzuntergrund



Schlägerauswahl nach Bespannungsstärke



Alle Tennis-Techniken



Vertrieb: BOMICO Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt a.Main 90



**ATARIST** 



STREE - Software, Nordring 71, 4630 (tochum, Tel.: 02, 34/68,0460, Fax: 02, 34/68,0497